INHALT:

Seite	Kapitel
5	Allgemeines
6	Einleitung
7	Zum Gebrauch des Handbuchs
8	Definitionen
15	Laden von AUSTRO.TEXT
16	Installationsmenu
18	Formatieren
19	Tastatur ändern
20	Drucker ändern
21	Zum DOS
24	Texteingabe
26	Titelzeile
27	Statuszeile
30	Tabulator
31	Cursorsteuerung
34	Löschen im Text
37	Einfügen im Text
39	Suchen und Ersetzen
44	Textverschieben
48	Format des Ausdrucks
68	Schriftarten
71	Sonderzeichen
72	Text ausdrucken
80	Textverknüpfung
82	Text speichern
86	Text laden
89	Grafik
92	Mailmerge
96	DOS Funktionen
98	Anpassung an andere Drucker
105	Einstellen der Normwerte
109	Fehlermeldungen
110	Index nach Kapitel
114	Index nach Kommandos

ALLGEMEINES

--> AUSTRO.TEXT ist ein Textverarbeitungsprogramm.
--> AUSTRO.TEXT ermöglicht Ihnen Formbriefe, Bücher, Artikel, Geschäfts- und Liebesbriefe zu schreiben.
--> AUSTRO.TEXT bietet Ihnen die gleichen, wenn nicht bessere, Möglichkeiten und die gleiche Bequemlichkeit wie teurere, nur auf einem größerem Computer laufende Textverarbeitungsprogramme.
--> AUSTRO.TEXT hat einen deutschen Zeichensatz und DIN Tastatur.
--> AUSTRO.TEXT ist das einzige ATARI Textverarbeitungsprogramm, das ohne Hardwarezusatz 80 Zeichen gleichzeitig auf dem Bildschirm darstellen kann, das heißt, man sieht den Text vor dem Ausdruck auf dem Bildschirm, wie er dann auch auf Papier ausgedruckt wird.
--> AUSTRO.TEXT zeigt Ihnen den Text schwarz auf weiß, mit Fettdruck, unterstrichen, usw., genauso wie er dann schließlich auf dem Papier steht.
--> AUSTRO.TEXT verwendet ein eigenes DOS, das mit dem Standard ATARI DOS 3 und mit AUSTRO.DOS kompatibel ist.
--> AUSTRO.TEXT komprimiert den Text sowohl im RAM als auch auf der Disk. Das garantiert eine optimale Ausnutzung des vorhandenen Speicherplatzes.
--> AUSTRO.TEXT läßt Sie Ihren Text augenschonend im Finescroll Modus betrachten.
--> AUSTRO.TEXT bietet Ihnen als einziges ATARI Textverarbeitungssystem mehrzeilige Header und Footer.

--> AUSTRO.TEXT IST VOLLKOMPATIBEL ZU AUSTRO.BASE. DAMIT IST ES IHNEN MÖGLICH, AUF DIE DATEN VON AUSTRO.BASE ZUZUGREIFEN UND ZUM BEISPIEL SERIENBRIEFE ZU ERSTELLEN.
--> AUSTRO.TEXT ERMÖGLICHT IHNEN, GRAPHICS 8 BILDER UND MALTAFELBILDER ZU LADEN UND INNERHALB DES TEXTES AUSZUDRUCKEN.
--> AUSTRO.TEXT FUNKTIONIERT MIT JEDEM DRUCKER.
--> AUSTRO.TEXT IST VOLLKOMPATIBEL ZU AUSTRO.PHONE. DAMIT IST ES IHNEN MÖGLICH, IHRE TEXTE AUCH AUF ANDERE COMPUTERSYSTEME BZW. ÜBER TELEPHON ZU ÜBERSPIELEN.

EINLEITUNG

Bitte lesen Sie dieses Handbuch bevor Sie AUSTRO.TEXT verwenden. Es wurde so kurz und prägnant wie möglich gehalten. Spielen Sie mit AUSTRO.TEXT herum um alle Möglichkeiten des Programms kennenzulernen.

Die Autoren des Programms haben versucht, AUSTRO.TEXT so einfach wie möglich für Sie zu machen. Haben Sie Verbesserungsvorschläge, sowohl zum Programm oder zum Handbuch, würde es uns freuen, wenn Sie sie uns mitteilen.

AUSTRO.COM
Postfach 249
A-1181 Wien

AUSTRO.TEXT ist kopiergeschützt. Versuchen Sie nicht, das Programm zu kopieren, es besteht die Möglichkeit, daß Ihr Programm zerstört wird. AUSTRO.COM ist nicht verantwortlich für alle Schäden, die durch ein versuchtes Kopieren entstehen können.

Bitte lassen Sie auch auf Ihrer AUSTRO.TEXT Diskette die Schreibschutzmarke (die Einkerbung auf der linken Seite Ihrer Diskette) zugeklebt.

ACHTUNG: SPEICHERN SIE KEINE TEXTE AUF DER AUSTRO.TEXT DISKETTE. Verwenden Sie für die Speicherung Ihrer Texte immer eine eigene Diskette.

ZUM GEBRAUCH DES HANDBUCHS

TASTENBEZEICHNUNG

Alle Tastenbezeichnungen stehen zwischen dem "<" und dem ">" Zeichen. <RETURN> bedeutet also, daß Sie die RETURN Taste drücken müssen.

BEFEHLSBEZEICHNUNG

Alle Befehle werden überschrieben im Format:

BEFEHL TASTENKOMBINATION (NORMWERT (Falls logisch))
ENGLISCHE BEZEICHNUNG (Falls logisch)

Wir haben die englische Bezeichnung der Befehle angefügt, weil die Befehle von den englischen Bezeichnungen abgeleitet wurden. Sie können sich die Befehle sicher leichter merken, wenn Sie sie gedanklich ableiten können.

DEFINITIONEN

Wir werden in diesem Handbuch einige Fachausdrücke verwenden. Dieses Kapitel ist für den Anfänger gedacht. Wenn Sie sich bereits länger mit Ihrem ATARI Computer oder mit Textverarbeitung beschäftigt haben, können Sie gleich mit dem nächsten Kapitel fortsetzen.

PROGRAMMDISKETTE oder AUSTRO.TEXT DISKETTE

Die Diskette, auf der AUSTRO.TEXT gespeichert ist, die Sie also von uns gekauft haben (hoffentlich).

DATENDISKETTE

Die Diskette(n) auf der Sie Ihre Texte speichern.

RETURN

Das RETURN Zeichen markiert das Ende eines Textabsatzes. Es wird auf dem Bildschirm durch einen inversen (schwarz auf weiß) Pfeil nach links angezeigt.

EDITOR

Der Editor ist das Herz von AUSTRO.TEXT. Hier wird der Text geschrieben und für den Ausdruck vorbereitet.

Im Editor wird der Text eingegeben. Der Text kann umgeschrieben, verbessert werden, Sie können Textteile löschen oder verschieben oder einen Textteil an verschiedene Stellen des Textes kopieren. Hier werden auch die Sonderzeichen und die Zeichen, die den Text formatieren, eingegeben.

DISK FILES

Ein Disk File ist ein Text, der auf der Diskette gespeichert ist.

Jedes File hat einen Namen, der aus zwei Teilen besteht. Der erste Teil des Namens kann aus maximal acht Buchstaben oder Ziffern bestehen.

ACHTUNG: Das erste Zeichen im Filenamen muß immer ein Buchstabe sein.

Es dürfen als Name nur Großbuchstaben (A-Z) und Ziffern (0-9) verwendet werden.

Der zweite Teil des Filenamens ist der sogenannte Extender. Er kann aus drei Großbuchstaben oder Ziffern bestehen. Zwischen dem ersten Teil des Filenamens und dem Extender muß ein Punkt sein.

TIP: Haben Sie auch andere Files auf Ihrer Diskette (z.B. BASIC Programme) empfehlen wir Ihnen für Ihre AUSTRO.TEXT Files als Merkmal den Extender "TXT" zu verwenden.

DIRECTORY

Das Directory ist die Auflistung aller Files auf einer Diskette.

Das Directory zeigt nicht nur die Namen der auf der Diskette befindlichen Files sondern neben den Namen auch die Länge der Files. Am Ende des Directory ist zu sehen, wieviel Platz noch auf der Diskette ist.

Weiters informiert das Directory, ob ein File geschützt ist. "Geschützt" bedeutet, daß das File nicht gelöscht oder geändert werden kann, bevor der Schutz nicht entfernt wurde. Man erkennt ein geschütztes File am Sternchen (*) vor dem Filenamen.

BILDSCHIRMFORMAT

Der Bildschirm hat bei AUSTRO.TEXT bei der Eingabe eine Breite von 40, bei Kontrollausdrucken auf dem Bildschirm eine von 40 oder 80 Zeichen. 24 Zeilen stehen für die Texteingabe zur Verfügung.

TITELZEILE

Die Titelzeile ist die Zeile in der "AUSTRO.TEXT" steht. Die Zahl daneben ist die Version Ihres Programms.

CURSOR

Der Cursor ist das weiß blinkende Quadrat auf dem Bildschirm.

STEUERZEICHEN

Ein Steuerzeichen beeinflußt den Drucker.

Es bewirkt zum Beispiel eine Änderung der Schrifttype oder der Schriftgröße. Es wird auf dem Bildschirm als inverses Zeichen (schwarzes Zeichen auf weißem Grund) dargestellt. Ein Steuerzeichen ist nur auf dem Bildschirm sichtbar, wird aber nicht ausgedruckt.

KEYBOARD

Das Keyboard ist die Tastatur des ATARI Computers.

Das ATARI Keyboard hat die amerikanische Norm, die sogenannte "QWERTY" Tastenanordnung. Ausgehend von der Überlegung, daß Sie wahrscheinlich Ihren Computer nicht nur für Textverarbeitung verwenden und somit diese Tastenanordnung gewohnt sind, haben wir die "QWERTY" Norm beibehalten. Sie brauchen sich also nicht umstellen, wenn Sie zuerst programmieren und dann einen Text verfassen wollen.

Wollen Sie allerdings eine Tastenanordnung, die der DIN Norm entspricht, also der Tastaturnorm, wie Sie sie von Schreibmaschinen gewohnt sind, haben Sie die Möglichkeit, die Tastenbelegung dementsprechend zu ändern.

<ATARI> TASTE

Die <ATARI> Taste ist jene Taste, die den Text invers macht.

Sie befindet sich rechts unten am Keyboard neben der <SHIFT> Taste. Auf ATARI 400 und 800 Geräten ist sie mit dem ATARI Zeichen gekennzeichnet. Die XL Modelle haben ein schwarzes und ein weißes Dreieck auf dieser Taste. In AUSTRO.TEXT können Sie nach Betätigung der <ATARI> Taste nur noch Buchstaben von "A" bis "Z" oder <TAB> oder <SPACE> eingeben.

<ESC> TASTE

Die <ESC> Taste ist die Taste ganz links oben auf der ATARI Tastatur.

<SPACE> TASTE

Die lange Taste unten am Keyboard. Sie erzeugt ein Leerzeichen.

<CAPS> TASTE

Die Taste unter der <RETURN> Taste. Sie schaltet entweder auf Kleinschreibung oder, gleichzeitig mit der <SHIFT> Taste gedrückt, auf Großschreibung.

PUFFER

Der Puffer speichert alle Zeichen, die mit den Löschkommandos <START> & <DELETE> und <SHIFT> & <DELETE> und <SELECT> & <DELETE> gelöscht wurden.

AUSTRO.TEXT hat einen Puffer, der Zeichen, die mit den beiden oben genannten Kommandos gelöscht wurden, aufnimmt. Diese Zeichen können wieder aus dem Puffer geholt werden. Das geschieht erstens zum Schutz gegen unbeabsichtigtes Löschen und zum Verschieben und Umkopieren von Textteilen.

CONSOL

Als <CONSOL> werden ab jetzt der Einfachheit halber in diesem Handbuch die <OPTION>, <SELECT> und <START> Taste bezeichnet, wenn Sie gleichzeitig gedrückt werden.

Finden Sie also zum Beispiel das Kommando <CONSOL> & <R> müssen Sie die OPTION, SELECT, START und die "R" Taste gleichzeitig drücken.

DOS

Das DOS ist das Disketten Operations System, auf deutsch, das Disketten Betriebs System.

Das DOS regelt den Betrieb zwischen Computer und Diskettenlaufwerk. Es kontrolliert und steuert alle Funktionen der Diskettenstation. AUSTRO.TEXT hat ein eigenes DOS, das voll kompatibel zu Standard ATARI DOS 3 und AUSTRO.DOS ist. Das bedeutet, daß alle mit ATARI DOS 3 oder AUSTRO.DOS formatierten Disketten verwendet werden können.

LADEN VON AUSTRO.TEXT

BEVOR SIE AUSTRO.TEXT DAS ERSTE MAL BENUTZEN, LESEN SIE IM DOS KAPITEL DEN ABSATZ ÜBER DAS FORMATIEREN EINER DISKETTE!!!

Bevor Sie AUSTRO.TEXT verwenden, muß es in den Computer geladen werden.

ACHTUNG: AUSTRO.TEXT funktioniert nur ohne Steckmodule!

Nehmen Sie bitte auf allen Geräten, die nicht zur XL Serie gehören, alle Steckmodule vor dem Einschalten des Computers heraus.

AUSNAHME: Wenn Sie OSS Supercartridges in Ihrem ATARI stecken haben, können Sie diese stecken lassen. Sie werden beim Laden von AUSTRO.TEXT automatisch außer Funktion gesetzt. (Das hat den Vorteil, daß die Steckkontakte nicht so abgenutzt werden.)

a) Schalten Sie bitte Ihren Fernseher (Monitor) ein.

b) Schalten Sie Ihr Diskettenlaufwerk ein. Wenn Sie zwei Laufwerke haben und verwenden wollen, schalten Sie jetzt beide ein.

c) Warten Sie, bis das rote Licht auf dem Diskettenlaufwerk nicht mehr brennt.

ACHTUNG: Stecken Sie nie eine Diskette in das Laufwerk, bzw. nehmen Sie nie eine Diskette aus dem Laufwerk, solange das rote Licht auf dem Laufwerk brennt.

d) Schieben Sie die AUSTRO.TEXT Diskette mit der Beschriftung nach oben in das Laufwerk.

f) Schalten Sie Ihren Computer ein. Sie sehen nach einigen Sekunden das AUSTRO.TEXT Titelbild und dann das Installationsmenu.

FORMATIEREN

Sie müssen, bevor Sie Daten auf eine Diskette speichern können, diese zuerst auf Ihren Computertyp abstimmen. Diesen Vorgang nennt man "Formatieren".

FORMATIEREN: Sie haben die Möglichkeit in einfacher Dichte oder in mittlerer Dichte zu Formatieren. Die von AUSTRO.TEXT angenommene Dichte ist die Einfache, der weiße Balken steht daher auch auf dieser Zeile.

ACHTUNG: Die mittlere Dichte kann nur von Diskettenlaufwerken, die DOS 3 kompatibel sind, verarbeitet werden. Wollen Sie Ihre Texte zum Beispiel auf der alten 810 Diskettenstation oder einem PERCOM Laufwerk weiterverarbeiten, müssen Sie in einfacher Dichte formatieren.

Ein Druck auf <RETURN> wechselt die Bildüberschrift. Der weiße Balken steht über einem NEIN. Das ist aus Sicherheitsgründen, denn:

ACHTUNG: **Formatieren löscht eine Diskette, das heißt, alle Daten, die vorher auf dieser Diskette waren, werden vernichtet!**

Nehmen Sie die AUSTRO.TEXT Diskette aus dem Laufwerk heraus und geben Sie eine andere Diskette hinein.

ACHTUNG: Wechseln Sie erst dann mit dem weißen Balken auf das "JA" wenn Sie sicher sind, daß Sie keine Diskette mit Daten, die Sie noch benötigen, in das Laufwerk gelegt haben.

Nachdem Sie auf "JA" gewechselt haben, drücken Sie <RETURN>. Es erscheint die Schrift "BITTE WARTEN", die Diskette wird formatiert.

ACHTUNG: Wenn Sie es sich anders überlegen und nicht Formatieren wollen, drücken Sie <RETURN> oder <ESC>, wenn der weiße Balken über dem "NEIN" ist. Sie kommen ins Installationsmenu zurück.

TASTATUR ÄNDERN

AUSTRO.TEXT hat einen deutschen Zeichensatz eingebaut. Das bedeutet, Sie können mit Ihrem ATARI Computer auch deutsche Umlaute sowie das scharfe ß schreiben und sehen es auch auf dem Bildschirm.

Zuerst eine allgemeine Information. AUSTRO.TEXT schreibt im Normalzustand in Kleinbuchstaben. Wollen Sie in Großbuchstaben schreiben, drücken Sie die <CAPS> und die <SHIFT> Taste (XL Serie) oder die <CAPS LOWR> Taste (400, 800) und die <SHIFT> Taste gleichzeitig. Ab dann wird alles groß geschrieben. Wollen Sie wieder in den Kleinschreibemodus wechseln, drücken Sie die <CAPS> Taste.

AUSTRO.TEXT gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre ATARI Tastatur auf die DIN Norm umzuschalten. Die DIN Norm entspricht der normalen Schreibmaschinennorm, die Ihnen vielleicht angenehmer ist.

Wenn Sie dieses Unterprogramm angewählt haben, wechselt die Überschrift auf: TASTATUR. Sie haben die Wahl zwischen "ATARI" und "DIN".

Zeile "ATARI" entspricht der original Tastenbelegung des Computers. Sie erhalten die Umlaute durch gleichzeitige Betätigung der <CONTROL> (XL Serie) oder <CTRL> (800 und 400 Serie) und der jeweiligen Taste:

<CONTROL> & <a> --> ä
<CONTROL> & <o> --> ö
<CONTROL> & <u> --> ü
<CONTROL> & <s> --> ß
<CONTROL> & <SHIFT> & <A> --> Ä
<CONTROL> & <SHIFT> & <O> --> Ö
<CONTROL> & <SHIFT> & <U> --> Ü

Schalten Sie um auf "DIN" dann sind die Tasten wie bei einer Schreibmaschine belegt, Sie erhalten die Umlaute durch Druck der entsprechenden Tasten. Nach drücken der <RETURN> Taste kommen Sie wieder ins Installationsmenu.

DRUCKER ÄNDERN

Im Druckermenu können Sie zwischen verschiedenen Druckern auswählen.

Diese Funktion dient dazu, AUSTRO.TEXT an Ihren Drucker anzupassen. AUSTRO.TEXT schickt als Normzustand alle Zeichen im ASCII Code, angepaßt an EPSON MX, RX, FX. Diese Steuerzeichen und die Umlaute werden nicht von allen Geräten verstanden, unter anderem nicht von den ATARI (und kompatiblen) Druckern und den IBM Druckern.

Wählen Sie mit dem weißen Balken die Zeile aus, in der Ihr Drucker steht und drücken Sie <RETURN>. Die Steuerzeichen für Ihren Drucker werden geladen.

ACHTUNG: Finden Sie Ihren Drucker nicht im Menu, und druckt AUSTRO.TEXT, so wie Sie es gekauft haben mit Ihrem Drucker keine Umlaute, versuchen Sie die Zeile "ATARI Drucker". Wenn Ihr Drucker auch dann keine Umlaute ausdruckt, versuchen Sie es mit "IBM Drucker". Hat auch das keinen Erfolg, lesen Sie das Kapitel "Anpassung an andere Drucker".

ZUM DOS

Mit dieser Funktion kommen Sie ins DOS. Es wird AUSTRO.DOS im Format DOS 3 verwendet. Wenn Sie diese Funktion zum ersten Mal anwählen, kommt automatisch ein kurzer HELP Text, der Ihnen die wichtigsten DOS Kommandos aufzeigt.

ACHTUNG: Wenn keine AUSTRO.TEXT Programmdiskette im Laufwerk ist, erhalten Sie eine Fehlermeldung wenn Sie ins DOS gehen. Ignorieren Sie diese Meldung, geben Sie die Programmdiskette in das Laufwerk und tippen Sie TYP HELP.TXT <RETURN> wenn Sie den HELP Text brauchen. Wenn nicht, können Sie trotz der Fehlermeldung fortfahren.

Sie können alle Kommandos auch in Kleinbuchstaben eingeben, AUSTRO.DOS versteht Sie schon. Alle Kommandos müssen mit <RETURN> abgeschlossen werden.

RETURN: Durch Druck der <RETURN> Taste sehen Sie das Directory der Disk, also den Disketteninhalt.

RUN: Mit diesem Befehl kommen Sie aus dem DOS wieder in AUSTRO.TEXT zurück.

*DIR(ectory) *.* P:*: Dieses Kommando erlaubt Ihnen, das Directory der Diskette auszudrucken. Vergewissern Sie sich, daß auch ein Drucker angeschlossen und eingeschalten ist. Geben Sie zwischen "DIR" und dem ersten "*" ein Leerzeichen ein, ebenso zwischen dem zweiten "*" und dem "P:".

DEL(ete) FILENAME.EXT: Mit diesem Kommando können Sie ein File von einer Diskette löschen. Beachten Sie, daß Sie die Daten dieses Files unwiederbringlich verlieren. Ein geschütztes File kann nicht gelöscht werden.

PRO(tect) FILENAME.EXT: Mit diesem Kommando können Sie ein File gegen unbeabsichtigtes Löschen oder Überschreiben schützen. Ein geschütztes File wird im Directory durch ein "*" vor dem Filenamen angezeigt.

UNP(rotect) FILENAME.EXT: Das Gegenteil von "PRO". Damit können Sie ein File, das geschützt ist, "entschützen", also zum Löschen oder Überschreiben freigeben.

REN(ame) ALT.EXT NEU.EXT: Damit können Sie den Namen eines Files ändern, ein File umbennen. Geben Sie dafür nach dem "REN" ein Leerzeichen und dann den momentanen Filenamen ein. Dann folgt wieder ein Leerzeichen (KEIN BEISTRICH) und der von Ihnen gewünschte neue Name. Sie können keine geschützten Files umbenennen.

TYP FILENAME.EXT: Dieser Befehl ermöglicht Ihnen, ein File auf den Bildschirm auszugeben. Beachten Sie bitte, daß nicht alle Files sinnvolle Zeichen beim Bildschirmausdruck liefern. Der Ausdruck eines Files kann durch gleichzeitigen Druck der <CONTROL> und der <1> Taste unterbrochen werden. Ein nochmaliger Druck dieser beiden Tasten, setzt den Ausdruck fort. Sie können mit diesem Befehl den Helptext auf den Schirm schreiben, auch wenn Sie schon öfter ins DOS gegangen sind.

TYP FILENAME.EXT P:: Damit wird ein File auf den Drucker ausgegeben. Sie können zum Beispiel mit dem Kommando:

TYP HELP.TXT P:

die kurze Zusammenfassung über die DOS Kommandos auf dem Drucker ausdrucken.

ACHTUNG: Es genügt, wenn Sie die ersten drei Buchstaben jedes Kommandos eingeben, der Rest des Wortes in der Klammer ist nur, damit Sie wissen, woher die Befehle abgeleitet sind, und die Abkürzungen dadurch logischer werden.

AUSTRO.TEXT

Dieser Programmpunkt lädt das echte Textverarbeitungsprogramm in den Computer.

Bevor dieses Programm geladen wird, fragt Sie AUSTRO.TEXT - wenn Sie im Installationsmenu andere Werte für Drucker usw. gewählt haben - ob Sie diese Werte speichern wollen. Wir empfehlen Ihnen, diese Frage mit "JA" zu beantworten, die Werte werden ab dann von AUSTRO.TEXT verwendet, Sie brauchen nicht immer neu einzustellen.

Nehmen Sie die AUSTRO.TEXT Diskette aus dem Laufwerk und lösen Sie vorsichtig den Kleber, der an der Seite ist, von der Diskette. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk und drücken Sie <RETURN>, wenn der Balken über dem "JA" ist.

ACHTUNG: Wenn das rote Lämpchen des Diskettenlaufwerks erloschen ist, nehmen Sie die AUSTRO.TEXT Diskette sofort heraus, und kleben die Einkerbung sofort wieder zu. Verwenden Sie niemals AUSTRO.TEXT ohne daß die Einkerbung der Diskette zugeklebt ist!!!

Wenn Sie keine Änderung im Installationsmenu vorgenommen haben, wird sofort das Hauptprogramm von AUSTRO.TEXT geladen.

ACHTUNG: Wenn die rote Lampe des Diskettenlaufwerks ausgegangen ist, und in der Titelzeile das Wort AUSTRO.TEXT erscheint, nehmen Sie bitte SOFORT die AUSTRO.TEXT Diskette heraus und legen Sie eine andere Diskette ein um Ihre Texte zu speichern. Verwenden Sie NIEMALS die AUSTRO.TEXT Diskette um einen Text zu speichern!!!

TEXTEINGABE

AUSTRO.TEXT schaltet nach dem Laden des Programmes automatisch in die Kleinschreibung. Diese Funktion ist nur im Editor in Kraft, nicht aber bei Befehlen, die das Laden oder Speichern betreffen. Sie können, wenn Sie längere Texte nur in Großbuchstaben schreiben wollen, diese Funktion außer Kraft setzen. Dazu halten Sie die <SHIFT> Taste gedrückt und dann drücken Sie auch noch die <CAPS> Taste. Die Tastatur ist dann auf Großbuchstaben blockiert. Um wieder in den Kleinschreibemodus zu gelangen, drücken Sie nur die <CAPS> Taste.

Klicken Ein/Aus <OPTION> & <C>
(Click on/off)

Sie können, wenn Ihnen das Klicken bei jedem Tastenanschlag auf die Nerven geht, durch gleichzeitiges Drücken der <OPTION> und der <C> Taste friedliche Stille erzeugen. Drücken Sie diese beiden Tasten noch einmal, ist das Klicken bei jedem Tastendruck wieder zu hören. Beachten Sie bitte, daß auch das akustische Fehlersignal außer Funktion gesetzt ist, wenn Sie das Tastenklicken ausschalten.

Parsing Ein/Aus <OPTION> & <SPACE>

Wenn Sie Text eingeben, schreiben Sie wie mit einer Schreibmaschine. Der Hauptunterschied beim Schreiben auf dem Bildschirm ist am Ende der Zeile. Sie brauchen kein <RETURN> am Ende jeder Zeile eingeben, es genügt (ja, es ist sogar vorteilhaft), wenn Sie nur am Ende eines Absatzes ein <RETURN> eingeben.

Sind Sie am Ende der Zeile angelangt, und das Wort, das Sie gerade tippen, ist zu lang um noch in diese Zeile zu passen, wird es automatisch in die nächste Zeile gerückt. Das passiert nur auf dem Bildschirm, nicht beim späteren Ausdruck auf Papier. Diese Funktion wird im englischen als "Parsing" bezeichnet. Mit gleichzeitigem Druck auf die <OPTION> und die <Leertaste> können Sie die Parsingfunktion ein- bzw. ausschalten. Ist Parsing ausgeschaltet, wird ein zu langes Wort nicht in die nächste Zeile geschoben, sondern ein Teil des Wortes bleibt in der oberen Zeile, ein Teil wird in der unteren weitergeschrieben.

Buchstabenwechsel <CTRL> & <CAPS>

Mit dieser Funktion können Sie sehr einfach Groß- und Kleinbuchstaben und umgekehrt tauschen.

Angenommen, Sie haben "Sehr geehrter Herr" geschrieben und kommen dann darauf, daß Sie die ganze Phrase in Großbuchstaben schreiben wollen. Anstatt, daß Sie alles neu schreiben, fahren Sie mit dem Cursor auf das erste "e". Jetzt drücken Sie die <CTRL> Taste und so oft die <CAPS> Taste, bis Sie zum "H" kommen. Über das fahren Sie mit dem Cursor drüber und stehen jetzt auf dem "e" von "Herr". Noch dreimal <CTRL> und <CAPS> gedrückt und alles ist großgeschrieben.

Wandeln auf Großbuchstaben <SHIFT> & <CTRL> & <CAPS>

Dieser Befehl wandelt alle Buchstaben auf jeden Fall in Großbuchstaben um, wenn man mit dem Cursor drüberfährt. In unserem obigen Beispiel müßten Sie also beim "H" von "Herr" nicht absetzen, sondern könnten in einem Zug durchfahren.

TITELZEILE

Die Farbe des Titels und der Tabulatoranzeige ist entweder grün oder rot.

GRÜN bedeutet, daß kein Text im Computer vorhanden ist, oder daß der, der derzeit im Computer ist, auf Diskette gesichert ist.

ROT bedeutet, daß Sie im Text Veränderungen vorgenommen haben. Das heißt, der Text im Computerspeicher unterscheidet sich von dem, der auf Diskette gesichert ist. Nachdem Sie den geänderten Text auf Diskette gespeichert haben, ist die Anzeige wieder grün.

STATUSZEILE

Während der Eingabe und Bearbeitung des Textes sind am oberen Bildschirmrand immer folgende Informationen sichtbar:

1.) Wo wird gespeichert?

Ganz links in der Statuszeile steht das Speichermedium, das zuletzt verwendet wurde. (D1:, D2:, C:)

2.) Was wird gespeichert?

Rechts vom Speichermedium steht der Filename, der zuletzt beim Laden oder Speichern eines Textes verwendet wurde. Das dient zu Ihrer Erinnerung. Weiters wird Ihnen dieser Filename beim Laden oder Speichern automatisch als gewünschter Filename angeboten.

3.) Wo ist der Cursor in der Zeile?

Die Zahl neben dem Pfeil nach links zeigt die gegenwärtige Entfernung des Cursors vom linken Rand des Textes an. Der Wert wird zwischen Null und 79 angezeigt. Dieser Wert hat nichts mit der echten Position im später ausgedruckten Text zu tun, da AUSTRO.TEXT bei der Eingabe natürlich noch nicht wissen kann, wie Sie Ihren Text beim Ausdruck formatieren. Der Wert ist beschränkt auf das Eingabeformat am Bildschirm und hilft Ihnen zum Beispiel beim Setzen einer Tabulatorposition.

4.) Wo ist der Cursor im Text?

Der nächste Pfeil zeigt nach oben, wenn Sie mit dem Cursor zuletzt nach oben gefahren sind, oder mit <SHIFT> & <ESC> das Finescroll Kommando gegeben haben. Er weist nach unten, wenn Sie mit dem Cursor zuletzt nach unten gefahren sind, oder <ESC> eingegeben haben. Die Zahl neben dem Pfeil zeigt an, wieviele Zeichen bis zu der jeweiligen Cursorposition geschrieben wurden und zwar in der Richtung, in der der Pfeil zeigt. Ist der Cursor also ganz am Ende des Textes und der Pfeil zeigt nach oben, weiß man die Länge des Textes (auf den Anschlag genau).

5.) Wieviel ist noch frei?

Frei: zeigt an, wieviele Buchstaben und Zeichen noch zur Eingabe verwendet werden können.

AUSTRO.TEXT komprimiert soweit wie möglich den Text. Das heißt, eine Leerzeile (Zeile in der nur ein <RETURN> steht) belegt nicht 40 Bytes im Speicher, sondern nur ein Byte. Die Leerzeichen, die beim sogenannten Parsing entstehen, werden um Platz zu sparen, herausgefiltert.

ACHTUNG: Schreiben Sie nicht bis zum allerletzten Byte. Speichern Sie lieber einen langen Text in mehreren Files ab. Sie können Sie zum Ausdrucken dann automatisch verbinden.

Überlegen Sie sich, ob Sie in den Text später etwas einfügen wollen. Lassen Sie dementsprechend viel Reserve bei der Eingabe Ihres Textes über.

Wollen Sie Ihren Text am Bildschirm mit der 80-Zeichen Funktion von AUSTRO.TEXT (T:) überprüfen, brauchen Sie mindestens 5500 freie Bytes im Speicher.

Worte nach Cursor (Number of words) <OPTION> & <N>

Diese Funktion zeigt Ihnen die Anzahl der Worte, die sich nach der Cursorposition, also zwischen Cursor und Ende des Textes, im Text befinden, an. Durch Betätigen der <START> Taste kommen Sie wieder in den Editor zurück.

TABULATOR

Tabulatoren sind Positionen, auf die man den Cursor fixieren kann. Das dient zum Beispiel zur Erstellung von Tabellen. Verwendet man die Tabulatortaste, werden beim Ausdruck Leerzeichen bis zur nächsten Tabulatorposition gesetzt.

ACHTUNG: Verwendet man den Tabulatorbefehl in einem Bereich, in dem bereits Text steht, fährt der Cursor zwar über diesen Text, es wird aber NICHTS gelöscht.

AUSTRO.TEXT gibt als Standard zwölf Tabulatorpositionen vor. Das sind die Striche, die Sie über und unter der Statuszeile sehen. Sie können die jeweils nächste Position mit der <TAB> Taste anspringen.

Die Normpositionen für Tabulatoren sind alle sieben Anschläge, also von Position Null bis Position 77. Sie können diese Normalwerte mit den beiden nächsten Befehlen und dem ".st" Kommando natürlich beliebig verändern.

Setzen von Tabulatoren <SHIFT> & <TAB>

Die Tabulatorpositionen können sehr leicht geändert werden. Fahren Sie mit dem Cursor auf die von Ihnen gewünschte Position und drücken Sie die <SHIFT> und die <TAB> Taste gleichzeitig. Sie sehen jetzt in der Tabulatorzeile an der entsprechenden Position einen Strich. Der Tabulator ist gesetzt.

Löschen von Tabulatoren <CTRL> & <TAB>

Verwenden Sie Tabulatoren während Ihrer Texteingabe, sollten Sie die, die Sie nicht brauchen, zu Ihrer Bequemlichkeit löschen. Fahren Sie mit dem Cursor zu der Position, an der Sie den Tabulator löschen wollen. Jetzt drücken Sie gleichzeitig die <CTRL> & <TAB> Taste. Der Strich in der Tabulatorzeile ist jetzt verschwunden.

CURSORSTEUERUNG

AUSTRO.TEXT bietet Ihnen die normalen Steuerfunktionen des ATARI Computers und einige wichtige Zusatzbefehle. Auch die Wiederholfunktion - bleibt man länger auf einer Taste, wird die Tastenfunktion automatisch weiter ausgeübt - ist in Funktion.

Cursor nach oben <CTRL> & <->

Um den Cursor um eine Zeile nach oben zu bewegen, drücken Sie <CTRL> und gleichzeitig die <Minus> Taste. Ist der Cursor zwei Zeilen vor dem Bildschirmanfang, wird der ganze Schirm um eine Zeile nach oben geschoben.

Cursor nach unten <CTRL> & <=>

Um den Cursor eine Zeile nach unten zu bewegen, drücken Sie <CTRL> und gleichzeitig die <Ist gleich> Taste. Ist der Cursor zwei Zeilen vor dem Ende des Bildschirms, wird der ganze Text um eine Zeile nach unten geschoben.

Cursor nach links <CTRL> & <+>

Um den Cursor eine Position nach links zu bewegen, drücken Sie <CTRL> und die <Plus> Taste gleichzeitig. Ist der Cursor am Anfang der Zeile, setzt er seine Bewegung am Ende der oberen Zeile fort.

Cursor nach rechts <CTRL> & <*>

Um den Cursor eine Position nach rechts zu bewegen, drücken Sie <CTRL> und die <Mal> Taste gleichzeitig.

Cursor an den Textbeginn <SHIFT> & <CTRL> & <H>
(Cursor Home)

Um den Cursor an den Textbeginn zu bewegen, drücken Sie <SHIFT> & <CTRL> und die <H> Taste gleichzeitig. Der Cursor springt an die erste Position im Text.

Cursor an das Textende <SHIFT> & <CTRL> & <E>
(Cursor to End of text)

Um den Cursor an das Textende zu bewegen, drücken Sie <SHIFT> & <CTRL> und die <E> Taste gleichzeitig. Der Cursor springt auf die Position nach dem letzten Zeichen.

Cursor an den Absatzbeginn <SHIFT> & <CTRL> & <<>

Um den Cursor an den Beginn des jeweiligen Absatzes zu bewegen, drücken Sie <SHIFT> & <CTRL> und die <kleiner> Taste gleichzeitig. Der Cursor springt an die Position nach dem letztem RETURN Zeichen.

Cursor an das Ende des Absatzes <SHIFT> & <CTRL> & <>>

Um den Cursor an das Ende eines Absatzes zu bewegen, drücken Sie <SHIFT> und <CTRL> und die <größer> Taste gleichzeitig. Der Cursor springt auf das RETURN Zeichen am Ende des Absatzes.

Cursor an Zeilenbeginn <SHIFT> & <CTRL> & <S>

Wenn Sie dieses Kommando geben, springt der Cursor an den Zeilenbeginn der Bildschirmzeile, in der er sich gerade befindet.

Cursor an Zeilenende <SHIFT> & <CTRL> & <O>

Dieses Kommando läßt den Cursor an das Ende der Zeile in der er sich gerade befindet springen. Er springt nicht auf Position 39, sondern an das Textende innerhalb der Bildschirmzeile.

Finescroll vorwärts <ESC>

Mit der <ESC> Taste können Sie den Text ununterbrochen nach vorwärts über den Bildschirm rollen lassen. Ein Druck auf jede beliebige Taste stoppt diese Bewegung. Mit einem weiteren Druck auf die <ESC> Taste schalten Sie diese Funktion wieder ein.

Wann Sie den Text schneller über den Bildschirm rollen lassen wollen, drücken Sie die <ESC> Taste zweimal hintereinander.

ACHTUNG: Das <ESC> Kommando funktioniert auch bei Ausdruck auf "T:", beim Ausdruck im 80 Zeichenmodus!

Finescroll rückwärts <SHIFT> & <ESC>

Durch gleichzeitige Betätigung der <SHIFT> & <ESC> Taste rollt der Text kontinuierlich nach rückwärts über den Bildschirm. Auch hier können Sie durch zweimaliges Drücken das Rollen beschleunigen. Ein Druck auf jede beliebige Taste stoppt diese Funktion.

Cursor blinken Ein/Aus <OPTION> & <B>
(Cursor Blink)

Damit können Sie das Blinken des Cursors aus- beziehungsweise einschalten.

LÖSCHEN IM TEXT

Es stehen Ihnen die normalen Löschfunktionen des ATARI Computers und einige zusätzliche zur Verfügung. Sie können von einem Buchstaben bis zum kompletten Text löschen.

Zeichen links vom Cursor löschen <DELETE>

Um ein Zeichen links vom Cursor zu löschen, verwenden Sie die <DELETE> Taste. Der nachfolgende Text wird um ein Zeichen nach links verschoben. Aus Sicherheitsgründen stoppt diese Funktion, wenn der Cursor bei einem RETURN Zeichen ankommt. Sie können also mit diesem Kommando nur bis an den Anfang eines Absatzes löschen.

Zeilen zusammenhängen <SHIFT> & <CTRL> & <DELETE>

Die Fortsetzung des vorhergehenden Kommandos: Kommt der Cursor durch den DELETE Befehl zu einem RETURN Zeichen, stoppt er wie gesagt. Sie können jetzt ganz einfach diese Zeile mit der oberen zusammenhängen, indem Sie <SHIFT> & <CTRL> und die <DELETE> Taste gleichzeitig drücken. Damit löschen Sie das RETURN Zeichen am Ende des vorhergehenden Absatzes und können jetzt, wenn Sie wollen, weiterlöschen. Wenn Sie nicht weiterlöschen, haben Sie mit diesem Kommando aus zwei Absätzen einen gemacht.

Zeichen unter Cursor löschen <CTRL> & <DELETE>

Um das Zeichen unter dem Cursor zu löschen, verwenden Sie gleichzeitig die <CTRL> & <DELETE> Taste. Der nachfolgende Text wird um ein Zeichen nach links verschoben.

Zeile löschen <SHIFT> & <DELETE>

Um eine ganze Zeile zu löschen, drückt man gleichzeitig die <SHIFT> & <DELETE> Taste. Plazieren Sie den Cursor in die Zeile, die Sie löschen wollen. Dann drücken Sie die beiden Tasten. Die Zeile verschwindet zwar vom Schirm, wird aber aus Sicherheitsgründen in einen Puffer kopiert und kann weiterverwendet werden.

ACHTUNG: Bei <SHIFT> & <DELETE> wird auch der Text, der in dieser Zeile links vom Cursor steht, gelöscht.

Wort nach Cursor löschen <START> & <DELETE>

Dieses Kommando löscht das Wort nach dem Cursor. Stehen nach diesem Wort mehrere Leerzeichen, werden diese mitgelöscht und zwar bis ein Leerzeichen vor dem nächsten Wort. Das Wort verschwindet zwar vom Schirm, wird aber aus praktischen und Sicherheitsgründen in einen Puffer kopiert und kann weiterverwendet werden.

Wort in Puffer kopieren <SELECT> & <DELETE>

Damit können Sie wie bei <START> & <DELETE> ein Wort löschen. Der Unterschied ist der, daß bei diesem Befehl der Puffer nicht gelöscht wird, wenn Sie Ihn anwenden. Das heißt, Sie können zum Beispiel mit <SHIFT> & <DELETE> eine Zeile löschen, mit dem Cursor an eine andere Position fahren und weitere Worte löschen. Diese Worte werden im Puffer an die zuerst gelöschte Zeile angehängt.

Text vor Cursor löschen <CONSOL> & <DELETE>

Mit diesem Befehl löschen Sie ALLES VOM BEGINN IHRES TEXTES BIS ZUR GEGENWÄRTIGEN CURSORPOSITION! Als Sicherheitsmaßnahme gegen unbeabsichtigte Anwendung dieses Befehls müssen Sie vier Tasten betätigen. Sie müssen diese vier Tasten gleichzeitig drücken, damit der Text gelöscht wird. Erscheint Ihnen das vielleicht etwas umständlich, denken Sie bitte daran, daß der gleichzeitige Druck auf vier Tasten nur Ihrer und der Sicherheit Ihres Textes dient.

Text nach Cursor löschen <CONSOL> & <CLEAR>

Mit diesem Befehl löschen Sie ALLES VON DER GEGENWÄRTIGEN CURSORPOSITION BIS ZUM ENDE DES TEXTES! Auch hier ist als Sicherheitsmaßnahme die gleichzeitige Betätigung von vier Tasten vorgesehen.

EINFÜGEN IM TEXT

Insertmodus Ein/Aus <SHIFT> & <INSERT>

AUSTRO.TEXT bietet Ihnen als Standard den sogenannten INSERTMODUS. Das heißt, wenn Sie innerhalb eines Textes schreiben, wird der Teil vor dem Cursor nicht gelöscht, sondern weiter geschoben. Wünschen Sie das nicht - wollen Sie zum Beispiel einen Text überschreiben - gibt es die Möglichkeit, diese Funktion auszuschalten. Drücken Sie dazu <SHIFT> und die <INSERT> Taste gleichzeitig. Haben Sie einen Farbbildschirm oder Monitor, sehen Sie, daß der Rand des Schirms rot geworden ist. Das ist eine Erinnerung für Sie, daß Sie aus dem Insertmodus ausgestiegen sind und die Gefahr besteht, daß ein vorhandener Text überschrieben werden könnte. Drücken Sie noch einmal <SHIFT> & <INSERT>, wird der Schirmhintergrund wieder schwarz und der Text vor dem Cursor wird beim Schreiben wieder weggeschoben.

Zeichen einfügen <CTRL> & <INSERT>

Fahren Sie mit dem Cursor an die Stelle, wo Sie etwas einfügen wollen. Dann drücken Sie <CTRL> und die <INSERT> Taste gleichzeitig. Der Text nach dem Cursor rückt um eine Position weiter. Wollen Sie mehrere Zeichen einfügen, wiederholen Sie diesen Befehl. Zur Erinnerung: der ATARI Computer bietet Ihnen die Möglichkeit einer automatischen Tastenwiederholung. Bleiben Sie rund eine Sekunde auf den Tasten und der Befehl wird wiederholt ausgeführt.

Block/Wort einfügen <START> & <INSERT>

Haben Sie mit <SHIFT> & <DELETE> oder mit <START> & <DELETE> eine Zeile oder ein Wort gelöscht, bleiben diese in einem Puffer. Sie können diesen Puffer an jeder beliebigen Stelle des Textes wieder in den Text einfügen. Fahren Sie mit dem Cursor an die Stelle, an der das erste Zeichen des Puffers kommen soll. <START> & <INSERT> gleichzeitig gedrückt, und schon steht der Pufferinhalt dort. Der nachfolgende Text wird nach hinten verschoben.

SUCHEN UND ERSETZEN

AUSTRO.TEXT bietet Ihnen die Möglichkeit, ein Wort oder eine Wortgruppe im Text zu suchen und, falls gewünscht, durch ein anderes Wort oder Wortgruppe zu ersetzen.

Suchen <START> & <F>
(Find)

Um ein Wort zu suchen, drücken Sie <START> und die <F> Taste gleichzeitig. Sie verlassen jetzt den Editor, und sehen das Wort "Suchen". Geben Sie jetzt bitte das Wort oder die Wortgruppe ein nach der Sie suchen wollen. Sie können dabei alle Insert- und Löschfunktionen des ATARI Computers verwenden. Haben Sie Ihr Wort oder die Wortgruppe geschrieben, drücken Sie <RETURN>. Das Programm springt jetzt wieder in den Editor und beginnt mit der Suche.

ACHTUNG: Die Suche nach einem Wort beginnt ab der Cursorposition. Wollen Sie also den ganzen Text nach einem Wort durchsuchen, müssen Sie zuerst mit dem Cursor an den Beginn des Textes gehen. (zum Beispiel mit <SHIFT> & <CTRL> & <H>)

Die maximale Länge des Wortes oder der Wortgruppe ist 40 Zeichen.

Beim Suchen gibt es keinen Unterschied zwischen Groß- und Kleinbuchstaben.

Der Cursor bleibt auf dem ersten Buchstaben des ersten gefundenen Wortes stehen. Wollen Sie weitersuchen, können Sie jetzt <SELECT> & <F> drücken. Es wird sofort nach der nächsten Position des Wortes gesucht. Sie werden bemerkt haben, daß das jeweils letzte Wort nach dem Sie gesucht haben, auf der Eingabeseite zu sehen ist. Das dient zu Ihrer Erinnerung und ist eine kleine Serviceleistung.

Wenn AUSTRO.TEXT kein gesuchtes Wort mehr findet, wird zum Abschluß angezeigt, wie oft das Wort gefunden wurde.

Ersetzen mit Entscheidung <START> & <R> / <SELECT> & <R> (Replace)

Dieser Befehl bietet Ihnen die Möglichkeit, ein bestimmtes Wort (oder eine Wortgruppe) in Ihrem Text durch ein anderes Wort (oder eine Wortgruppe) zu ersetzen. Wir wollen Ihnen diesen Befehl anhand eines Beispiels erklären:

Angenommen Sie wollen uns einen Brief schreiben, und merken am Ende Ihres Schreibens, daß Sie statt "AUSTRO" immer "ASTRAL" geschrieben haben. Um den Irrtum auszubessern, gehen Sie folgendermaßen vor:

1.) Drücken Sie <SHIFT> & <CTRL> & <H> gleichzeitig. Damit gehen Sie mit dem Cursor an den Anfang des Textes.

2.) Drücken Sie jetzt gleichzeitig <START> & <R>. Sie verlassen den Editor und sehen das Wort "Ersetzen". Schreiben Sie jetzt AUSTRO, also das NEUE Wort, und drücken Sie <RETURN>.

3.) Jetzt sehen Sie das Wort "Suchen". Geben Sie jetzt ASTRAL, also das Wort, das Sie ändern wollen, ein und drücken Sie <RETURN>.

4.) Der Cursor steht jetzt auf dem Anfangsbuchstaben des ersten gefundenen ASTRAL. Drücken Sie jetzt gleichzeitig <SELECT> & <R>, und das Wort ASTRAL wird durch AUSTRO ersetzt.

5.) Der Cursor springt auf das nächste ASTRAL, wo Sie die Eingabe <SELECT> & <R> wiederholen können.

6.) Wollen Sie das Wort nicht durch ein neues ersetzen, drücken Sie die <SELECT> und die <F> (für Finden) Taste. Das Wort (ASTRAL) bleibt unverändert, das Programm sucht weiter, bis es das nächste ASTRAL findet. Dort können Sie wieder entscheiden.

7.) Findet das Programm kein Wort zum ändern mehr vor, erhalten Sie die Meldung wie oft das Wort gefunden wurde. Nach der Betätigung der <START> Taste steht der Cursor auf dem zuletzt gefundenen Wort im Editor.

Diese Methode bietet Ihnen eine Auswahlmöglichkeit beim Ersetzen. Sie können im jeweiligen Fall entscheiden, ob Sie den Austauschvorgang vornehmen wollen oder nicht.

ACHTUNG: Der Austausch beginnt erst ab der Cursorposition. Wollen Sie also im ganzen Text Worte austauschen, müssen Sie mit dem Cursor an den Anfang des Textes fahren. (am Besten mit <SHIFT> & <CTRL> & <H>).

Wie beim reinen SUCHEN, wo Groß- und Kleinbuchstaben gleich behandelt werden, bietet Ihnen dieses Kommando ebenfalls alle Worte an, die, egal ob Groß- und Kleingeschrieben, gefunden werden. Entscheiden Sie jetzt auf "Ersetzen", wird das Wort ausgetauscht, und zwar genauso, wie Sie es eingegeben haben. In unserem Beispiel würde also auch "astral" durch "AUSTRO" ersetzt werden.

Die Länge des Such- und des Ersatztextes ist auf 40 Zeichen (eine Zeile) begrenzt.

Die ERSATZ Funktion gilt auch für Wortteile. Wollen Sie zum Beispiel "Die" durch "Der" ersetzen, bleibt der Cursor auch bei "Median", "Verdienst", usw. stehen. Um das zu vermeiden gehen Sie folgendermaßen vor:

TIP: Geben Sie als Suchwort "+Die" ein, wobei "+" ein Leerzeichen bedeutet.

Die Länge des Suchwortes und des Ersatzwortes kann verschieden sein. Sie können also "ASTRAL" durch "AUSTRO.TEXT" ersetzen.

Wenn AUSTRO.TEXT mit dem Austauschen fertig ist, das heißt, nichts mehr gefunden wird, wird vom Programm angezeigt, wie oft der zu ersetzende Begriff gefunden wurde.

Ersetzen ohne Entscheidung <CONSOL> & <R>
(Replace all)

Dieser Befehl ändert ein Wort (oder eine Wortgruppe) ohne Ihnen die Möglichkeit zu geben, im jeweiligen Fall zu entscheiden. Das Wort wird ab der Cursorposition bis zum Textende geändert, ohne daß das Programm stehen bleibt und auf Ihre Entscheidung wartet. Sie gehen dabei vor wie bei "Ersetzen mit Entscheidung", außer daß Sie alle drei <CONSOL> und die <R> Taste gleichzeitig drücken. Sie können, wenn Sie es sich anders überlegt haben, mit <BREAK> aussteigen, während das Programm den Umtausch vornimmt. Auch hier werden, um unbeabsichtigtes Ändern so schwer wie möglich zu machen, als Sicherheitsmaßnahme vier Tasten verwendet.

Wenn AUSTRO.TEXT mit dem Austauschen fertig ist, das heißt, nichts mehr gefunden wird, wird vom Programm angezeigt, wie oft der zu ersetzende Begriff gefunden wurde.

TEXTVERSCHIEBEN

Eine der wichtigsten Funktionen in allen Textverarbeitungssystemen ist das Verschieben von bestimmten Textteilen innerhalb eines Textes.

Der erste hier beschriebene Befehl wird vor allem die Legastheniker unter Ihnen freuen:

Buchstaben vertauschen <SHIFT> & <CTRL> & <SPACE>

Wenn Sie so wie wir schreiben, wird es Ihnen manchmal passieren, daß Sie Buchsatben vertuaschen. Wenn Sie reaktionsschnell sind, merken Sie es sofort, wenn nicht, ist es auch kein Problem. Wie auch immer, fahren Sie mit den Cursor auf die Position NACH den vertauschten Zeichen, im Falle des oben als Beispiel geschriebenen "vertuaschen" also auf das "s". Drücken Sie jetzt <SHIFT> & <CTRL> & <SPACE> und voila!, das Wort heißt "vertauschen".

Sie können aber nicht nur zwei Buchstaben vertauschen, sondern ganze Textteile verschieben. AUSTRO.TEXT hat einen Puffer, in den der zu verschiebende Text geholt wird. Dort bleibt er solange, bis ein neuer Text in den Puffer geholt wird. Sie können also einen Teil des Textes an mehrere Stellen hinkopieren. AUSTRO.TEXT verbindet das Verschieben eines Textblocks mit einer Sicherheitsmaßnahme gegen unbeabsichtigtes Löschen. Drücken Sie irrtümlich <SHIFT> & <DELETE>, verschwindet die Zeile, in der der Cursor ist, vom Bildschirm. Lassen Sie keine Panik aufkommen, der Text selbst ist trotzdem noch da, er wurde in einen Puffer kopiert. Diesen Sicherheitspuffer verwendet AUSTRO.TEXT auch um einen Text umzustellen.

Um einen Teil des Textes an eine andere Textstelle zu verschieben, gehen Sie folgendermaßen vor:

1.) Fahren Sie mit dem Cursor in die Zeile, in der der Beginn des Textes ist, den Sie verschieben wollen.

2.) Drücken Sie solange <SHIFT> & <DELETE> gleichzeitig, bis der ganze Text, den Sie verschieben wollen, verschwunden ist. Diese Textstelle ist jetzt im Puffer.

3.) Fahren Sie mit dem Cursor an die Stelle des Textes, wo sie die Einfügung vornehmen wollen.

4.) Drücken Sie jetzt <START> & <INSERT> gleichzeitig. Die alte Textstelle wird, beginnend an der Cursorposition, in den Text kopiert.

5.) Wollen Sie die Textstelle nocheinmal - irgendwo anders - kopieren, fahren Sie mit dem Cursor an die neue Position und drücken Sie wieder <START> & <INSERT>.

ACHTUNG: Sie können theoretisch - praktisch ist es nicht sehr zweckmäßig - den gesamten Text in den Puffer nehmen. Der Puffer ist unbeschränkt aufnahmebereit.

Der Puffer bleibt solange mit dem alten Inhalt gefüllt, bis wieder <SHIFT> & <DELETE> oder <START> & <DELETE> gedrückt wird. Dann wird er mit dem neuen Inhalt gefüllt. AUSNAHME: Mehrere <SHIFT> & <DELETE> bzw. <START> & <DELETE> unmittelbar hintereinander.

Sie können allerdings mit <SELECT> & <DELETE> Worte in den Puffer holen, ohne daß dieser gelöscht wird. Das heißt, Sie löschen ein Wort, fahren mit dem Cursor an eine andere Position, löschen dort wieder ein oder mehrere Worte und können so mehrere Worte in der von Ihnen gewünschten Reihenfolge in den Puffer kopieren. Wollen Sie also den Puffer automatisch löschen, bevor er einen neuen Inhalt bekommt, verwenden Sie <START> & <DELETE>, soll der Pufferinhalt bleiben und etwas hinzugefügt werden <SELECT> & <DELETE>.

Der Puffer wird ebenfalls gelöscht, wenn ein neues File geladen wird.

Wenn Sie mehrere Zeilen in den Puffer nehmen wollen, dürfen Sie keine anderen Tasten außer <SHIFT> & <DELETE> drücken, bis der von Ihnen gewünschte Text komplett im Puffer ist.

Zeichen, die mit <DELETE> oder <CTRL> & <DELETE> gelöscht wurden, können NICHT mehr zurückgeholt werden.

Wie bereits beschrieben, wird auch bei der <START> & <DELETE> Funktion das gelöschte Wort in den Puffer geholt. Sie können, wenn Sie diese Funktion unmittelbar hintereinander ausführen, das heißt, keine andere Taste dazwischen drücken, auch mehrere Worte in den Puffer holen. Diese Funktion ist sehr praktisch, wenn Sie einen Text verschieben wollen, der innerhalb einer Zeile anfängt, bzw. endet.

TIP: Beginnt oder endet der Textteil, den Sie kopieren wollen, innerhalb einer Zeile, gehen Sie so vor:

TEXTBEISPIEL:

AUSTRO.TEXT ist ein Textverarbeitungsprogramm aus Österreich, das speziell auf den ATARI Computer zugeschnitten ist.

Angenommen, Sie wollen den Teil:

"programm aus Österreich, das speziell"

an eine andere Textstelle kopieren.

a) Fahren Sie mit dem Cursor auf das erste Zeichen des zu verschiebenden Textes. In unserem Fall auf das "p" in "programm".

b) Drücken Sie <START> & <DELETE> gleichzeitig.

c) Bleiben Sie auf der <START> Taste und drücken Sie so oft hintereinander <DELETE> bis auch "speziell" verschwunden ist.

d) Drücken Sie <START> & <INSERT> um den Text wieder an die alte Stelle zu setzen, damit sie wieder sinnvoll wird.

e) Fügen Sie jetzt den Text so oft Sie wollen irgendwo anders ein.

ACHTUNG: Sie können den Puffer nicht direkt in ein anderes File übertragen. Es ist also nicht möglich, einen Teil des Textes mit <SHIFT> & <DELETE> in den Puffer zu holen, einen neuen Text zu laden und den Puffer in den neuen Text einzufügen. Sie müssen zuerst den Puffer speichern, dann den neuen Text laden und mit der Mischfunktion den Puffer wieder von der Diskette laden.

FORMAT DES AUSDRUCKS

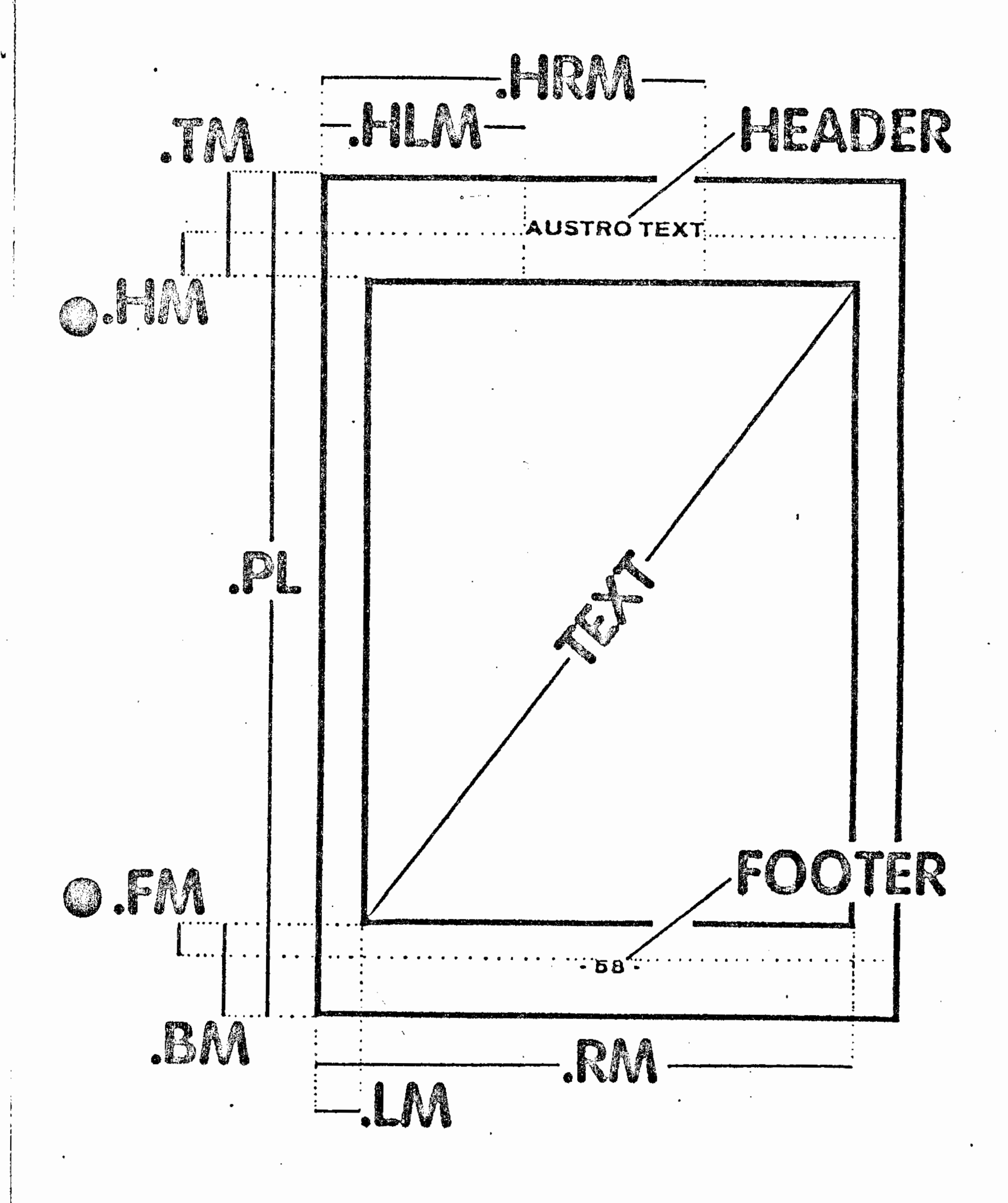
AUSTRO.TEXT bietet Ihnen alle Möglichkeiten um Ihren Text genau in dem von Ihnen gewünschten Format auszudrucken. Sie sehen im Anschluß eine Übersicht über die wichtigsten Kontrollfunktionen, die das Format Ihres Textes bestimmen. Wir werden im Anschluß an den Plan jedes Kommando genauer beschreiben.

Wie auch bisher werden wir dort, wo es sinnvoll ist, die englischen Bezeichnungen von denen die Befehle abgeleitet wurden, in Klammern angeben.

ÜBERSICHT

Die Standardwerte der einzelnen Kommandos:

.BM	10
.FM	2
.HLM	10
.HM	2
.HRM	70
.LM	10
.PL	72
.RM	70
.TM	5



PRINTFORMAT ALLGEMEINES

Alle Befehle, die das Format Ihres Textes bestimmen, sind sogenannte "Punktbefehle". Das bedeutet, daß sie aus mindestens drei Zeichen bestehen:

Einem Punkt und mindestens zwei Buchstaben.

ACHTUNG: Alle Formatkommandos müssen am Anfang einer Zeile stehen, das heißt, Sie müssen vor dem Befehl auf jeden Fall ein <RETURN> eingeben.

Jedes Formatkommando beginnt mit einem Punkt.

Es ist egal, ob die Buchstaben nach dem Punkt in Groß- oder Kleinbuchstaben geschrieben werden.

Nach dem Kommando muß mindestens ein Leerzeichen sein. (.lm10 ist falsch, richtig ist .lm 10 !!!)

Jedes Formatkommando endet mit einem <RETURN>. Dieses wird aber nicht ausgedruckt.

Es kann jeweils nur ein Formatkommando in einer Zeile stehen. (Ausnahmen siehe Header und Footer)

Alle Werte müssen in einem Bereich von 0 bis 255 (Hex. $00 bis $FF) liegen.

Eine fehlerhafte Eingabe eines Formatkommandos wird von AUSTRO.TEXT beim Ausdrucken angezeigt. das Programm unterbricht den Druckvorgang und zeigt den Fehler an. Diese Anzeige erfolgt auch bei einem Testausdruck auf dem Bildschirm.

Geben Sie einen falschen Befehl ein - einen Befehl, den AUSTRO.TEXT nicht kennt - erscheint beim Ausdruck die Meldung "SYNTAX ERROR" am Bildschirm.

Vergessen Sie einen Wert nach dem Kommando, oder ist dieser Wert ungültig oder unmöglich, erscheint am Bildschirm beim Ausdruck die Meldung "FALSCHER PARAMETER". Wenn eine Fehlermeldung auftritt, so drücken Sie ganz einfach die <BREAK> Taste. Das Programm springt in den Editor und der Cursor springt in die Zeile, bzw. auf das Kommando wo der Fehler passiert ist. Bessern Sie jetzt bitte die fehlerhafte Eingabe aus.

PRINTFORMAT - DIE BEFEHLE

Zuerst ein etwas untypischer Printformatbefehl:

Kommentar <;>

Der Kommentarbefehl dient Ihnen, wie der Name schon sagt, zur Eingabe eines Kommentars. Dieser Kommentar wird nicht ausgedruckt, er steht nur im Memory des Computers. Der Strichpunkt muß am Anfang einer Zeile sein. Sie müssen also vorher ein <RETURN> eingeben. Der komplette Text, der zwischen dem Strichpunkt und dem nächsten <RETURN> steht, wird als Kommentartext behandelt und nicht ausgedruckt.

Randausgleich Ein/Aus .JM 0/.JM 1 (.JM 1)
(Justify Margin)

Mit diesem Kommando entscheiden Sie, ob der ausgedruckte Text rechtsbündig gedruckt wird oder nicht.

Den Unterschied sehen Sie, wenn Sie sich diesen Text ansehen. Hier wurde der rechte Randausgleich ausgeschaltet, (.jm 0) der Text hört auf der rechten Seite irgendwo auf. Ist der Randausgleich eingeschaltet, werden vom Computer zwischen den Worten soviele Leerzeichen eingefügt, daß der Text auf der rechten Seite glatt abschließt.

Wenn Sie einen Text mit schmaler Breite schreiben, (z.B. nur 30 Anschläge pro Zeile) wird es vorkommen, daß eine Zeile große Löcher aufweist, wenn Sie den Randausgleich eingeschaltet haben.
Hier empfehlen wir Ihnen, der besseren Lesbarkeit willen, auf den rechten Randausgleich zu verzichten und ihn mit ".jm 0" auszuschalten.

Header .HE text
(HEader)

Ein Header ist ein immer gleichbleibender Text, den der Computer am Anfang jeder Seite ausdruckt.

Das AUSTRO-TEXT und die Trennlinie, die Sie ganz oben auf jeder Seite sehen, wird vom Programm automatisch am Beginn jeder Seite ausgedruckt. Es ist ein sogenannter "Header". Ein Header wird einmal in den Text eingegeben (üblicherweise gleich am Anfang des Textes). Header können jeden beliebigen Text beeinhalten, sie können auch in jeder beliebigen Schrift, Schriftart oder Schriftartkombination gedruckt werden. Sie können mit Headern auch Ihren Text durchnummerieren.

Header geben Sie auf folgende Art und Weise ein: Schreiben Sie am Anfang einer Zeile ".HE", dann ein Leerzeichen und dann den von Ihnen gewünschten Text.

ACHTUNG: Die maximale Länge eines Headers ist 250 Zeichen.

Wollen Sie in Ihrem Header die Seiten Ihres Ausdrucks nummerieren, drücken Sie nach dem Headerkommando und dem Leerzeichen gleichzeitig <SHIFT> und die Taste mit der "8". Sie sehen jetzt das Paragraphzeichen. Ab dieser Eingabe nummeriert der Computer automatisch am Beginn jeder Seite, beginnend mit "1". Wollen Sie nicht mit Eins beginnen, können Sie einen eigenen Beginn definieren. (siehe Seitennummerierung)

Header zentriert .HE.CE text
(HEader CEnter

Dieses Kommando druckt Ihren Header in der Mitte der Zeile. Haben Sie einen Headertext eingegeben, der länger als eine Zeile ist, zentriert dieses Kommando Ihren Text automatisch in mehreren Zeilen. Beachten Sie bitte, daß zwischen ".HE" und ".CE" KEIN Leerzeichen ist.

Header rechts blockiert .HE.JR text
(HEader Justify Right)

Dieses Kommando blockiert Ihren Header an den rechten Rand der Zeile. Auch hier ist zwischen dem ."HE" und dem ".JR" kein Leerzeichen.

Header Abstand .HM n (.HM 2)
(Header Margin

Dieses Kommando bestimmt den Abstand in Zeilen zwischen Header und erster Textzeile.

ACHTUNG: Der Wert nach ".hm" darf nicht größer sein als der für ".tm" definierte.

Header/Footer linker Rand .HLM n (.HLM 10)
(Header Left Margin)

Mit diesem Kommando bestimmen Sie einen linken Rand nur für den Header und für den Footer. Damit können Sie völlig unabhängig vom Rand Ihres Textes die Anfangsposition Ihres Headers festlegen.

Header/Footer rechter Rand .HRM n (.HRM 70)
(Header Right Margin)

Damit legen Sie den rechten Rand Ihres Headers oder Footers unabhängig vom Rand Ihres übrigen Textes fest.

Footer .FO text
(FOoter)

Ein Footer ist ein immer gleichbleibender Text, den der Computer am Ende jeder Seite ausdruckt.

AUSTRO.TEXT hat einen Standard Footer im Format ".Footer.Center - § -", der dann verwendet wird, wenn man keinen eigenen Footer definiert. Das bedeutet, der Computer nummeriert Ihren Text von Seite 1 beginnend bis zum Ende Ihres Ausdrucks am Ende jeder Seite durch. Die Seitenzahl steht zwischen zwei "-" Zeichen in der Mitte der Seite.

Ein Footer kann prinzipiell dasselbe wie ein Header und wird auch in der Eingabe gleich behandelt. Er kann jeden Text beinhalten, wird aber normalerweise zur Seitennummerierung verwendet.

ACHTUNG: Wollen Sie die Seiten an der Footerposition von Anfang an nummerieren, machen Sie gar nichts.

Ein Footer kann maximal 250 Zeichen lang sein.

Wollen Sie überhaupt keinen Footer, geben Sie am Anfang Ihres Textes nur ".FO" und dann <RETURN> ein.

Sie können den Footer ebenso wie den Header an jeder beliebigen Textstelle ändern. Ab dieser Stelle wird an das Ende jeder Seite der von Ihnen neu definierte Text geschrieben.

Footer zentriert .FO.CE text
(FOoter CEnter)

Dieses Kommando druckt Ihren Footer in der Mitte der Zeile. Haben Sie einen Footertext eingegeben, der länger als eine Zeile ist, zentriert dieses Kommando Ihren Text automatisch in mehreren Zeilen. Beachten Sie bitte, daß zwischen ".FO" und ".CE" KEIN Leerzeichen ist.

Footer rechts blockiert .FO.JR text
(FOoter Justify Right)

Dieses Kommando blockiert Ihren Footer an den rechten Rand der Zeile. Auch hier ist zwischen dem ."FO" und dem ".JR" kein Leerzeichen.

Footer Abstand .FM n (.FM 2)
(Footer Margin)

Dieses Kommando bestimmt den Abstand zwischen letzter Textzeile und Footer.

ACHTUNG: Der Wert nach ".fm" darf nicht größer sein als der für ".bm" definierte.

Linker Rand .LM n (.LM 10)
(Left Margin)

Der linke Rand bestimmt, wieviele Zeichen am linken Rand des Papiers frei bleiben, bevor der Text beginnt. Hat "n" einen höheren Wert, beginnt der Text weiter rechts auf dem Papier.

Rechter Rand .RM n (.RM 70)
(Right Margin)

Der rechte Rand bestimmt, wo der Text rechts aufhört. Die Kombination dieses Kommandos mit der Festlegung des linken Randes bestimmt die Breite der Zeile, also wieviele Anschläge in eine Zeile gedruckt werden. Eine Verkleinerung dieses Wertes bewirkt, daß der Textbereich schmäler wird.

ACHTUNG: Achten Sie darauf, daß der Wert für den rechten Rand niemals kleiner als der für den linken Rand ist.

Es kann sein, daß Ihr Drucker Amok läuft, wenn der Wert für den rechten Rand größer ist, als der Drucker in eine Zeile schreiben kann. (Üblicherweise haben Drucker eine Zeilenbreite von 80 Anschlägen)

Wenn Sie eine sehr schmale Zeilenbreite eingestellt haben, kann es vorkommen, daß ein Wort länger ist, als die vorgesehene Zeilenbreite. AUSTRO.TEXT bricht in diesem Fall den Ausdruck Ihres Textes ab, und es erscheint die Fehlermeldung "Wort zu lang". Nach dem Druck auf die <BREAK> Taste blinkt der Cursor in der Zeile des zu langen Wortes. Teilen Sie dann bitte dieses Wort ab.

Absatz neu .PA
(PAragraph)

Dieses Kommando geben Sie ein, wenn Sie einen neuen Absatz beginnen wollen. Beenden Sie den alten Absatz mit <RETURN>. Am Beginn der nächsten Zeile schreiben Sie ".pa" und geben <RETURN> ein. Sie können jetzt den Text weiter eingeben, ganz links beginnend. AUSTRO.TEXT fügt dann beim Ausdruck zwei (oder einen anderen, von Ihnen eingegebenen - siehe ".PS n" - Wert) Zeilen ein und rückt den Beginn der folgenden Zeile um drei Anschläge (bzw. den von Ihnen eingestellten - siehe ".PI n" - Wert) nach rechts.

ACHTUNG: Um Ihnen zu einem schöneren Ausdruck zu verhelfen, erfolgt bei einem ".pa" Kommando automatisch ein Seitenvorschub wenn weniger als die mit dem .PFC Kommando bestimmten (Normalwert 5) Zeilen bis zum Blattende vorhanden sind.

Absatz Leerzeichen .PI n (.PI 3)
(Paragraph Indent)

Mit diesem Kommando können Sie einstellen, wieviele Anschläge der Text am Beginn eines Absatzes nach rechts gerückt wird. (Nach dem ".pa" Kommando)

Absatz Leerzeilen .PS n (.PS 2)
(Paragraph Spacing)

Dieses Kommando legt fest, wieviele Leerzeilen zwischen zwei Absätzen automatisch eingeschoben werden. (Nach dem ".pa" Kommando)

Zeile zentrieren .CE text
(CEnter text)

Wird üblicherweise in Verbindung mit Headern, Footern oder Überschriften verwendet. Der Text zwischen dem Kommando und dem nächsten <RETURN> wird beim Ausdruck in die Mitte der Zeile gesetzt.

ACHTUNG: Der zu zentrierende Text kann beliebig lang sein. AUSTRO.TEXT zentriert den Text in mehreren Zeilen, beziehungsweise in mehreren Seiten.

Die Position des zentrierten Textes ist abhängig vom eingestellten linken und rechten Rand. Eine Ausnahme von dieser Regel gibt es beim Header und beim Footer, diese werden zwischen den mit ".HLM" und ".HRM" bestimmten Werten zentriert.

Text rechts blockiert .JR text
(Justify Right)

Wird meistens in Verbindung mit dem Datum am Anfang eines Briefes verwendet. Der Text zwischen dem Kommando und dem nächsten <RETURN> wird rechtsbündig ausgedruckt. So wird beim Beispiel

Wien, am 1.1.1985

"Wien" so weit nach rechts gerückt, daß die "5" mit dem rechten Rand abschließt. Sie können hinter diesem Kommando unbeschränkt viel Text eingeben. AUSTRO.TEXT blockiert den gesamten Text zwischen dem Kommando und dem nächsten <RETURN> auch in mehreren Zeilen, beziehungsweise Seiten.

Zeilenabstand .LS n (.LS 1)
(Line Spacing)

Regelt den Abstand zwischen den Zeilen. Dieses Kommando kann nur ganze Zeilenabstände festlegen. Wollen Sie einen anderen Abstand, müssen Sie das Kommando "Sonderzeichen" (siehe dort) verwenden.

Leerzeilen Einschub .LF n
(Line Feed)

Wenn Sie mehrere Leerzeilen hintereinander eingeben wollen, können Sie pro Leerzeile ein <RETURN> eingeben, oder dieses Kommando verwenden. Geben Sie nach dem ".LF" Kommando die Anzahl der von Ihnen gewünschten Leerzeilen ein. Das Programm rückt dann das Papier um diesen Wert weiter, ohne etwas zu drucken.

Seitenvorschub .FF
(Form Feed)

Sie verwenden dieses Kommando um eine Seite zu beenden, unabhängig von der Länge des Textes, der sich darauf befindet. Der Text wird bis zu diesem Kommando ausgedruckt, dann wird das Papier im Drucker bis zum Seitenende weiterbefördert. Der nachfolgende Text beginnt am Anfang der neuen Papierseite.

Seitenlänge in Zeilen .PL n (.PL 72)
(Page Length)

Eine ausgedruckte Seite besteht aus den Leerzeilen am Anfang und Ende der Seite, den Zeilen für Header und Footer und den Textzeilen. Wenn Sie Papier im Standardformat verwenden, ist dieses für insgesamt 72 Zeilen berechnet. Die Anzahl der Textzeilen ergibt sich aus diesem Wert, abzüglich der Leerzeilen und der Header und Footerzeile. Vergrößern oder verkleinern Sie den Wert der Seitenlänge, das heißt, verkürzen oder verlängern Sie die Seiten, berechnet AUSTRO.TEXT die neue Anzahl von Textzeilen.

Wenn Sie die Werte für verschiedene Ränder neu bestimmen, (.BM, .TM, .HM ...) bleibt die Seitenlänge davon unverändert.

Rand oben .TM n (.TM 5)
(Top Margin)

Der obere Rand wird gerechnet vom Beginn der Seite bis zur ersten Textzeile, nicht bis zum Header.

Rand unten .BM n (.BM 10)
(Bottom Margin)

Der untere Rand wird gerechnet von der letzten Textzeile bis zum Ende der Seite.

Blockzusammenhängen .FC n
(Form feed Conditional)

Dieses Kommando verwenden Sie am Besten im Zusammenhang mit dem 80 Zeichen Bildschirmausdruck vor dem endgültigen Ausdruck auf einen Printer. Manchmal passiert es, daß ein Absatz beim Ausdruck getrennt wird. Das kann oft störend sein, zum Beispiel wenn gerade die letzte Zeile eines Absatzes auf der nächsten Seite steht. Mit dem ".FC" Kommando können Sie das unterdrücken.

Schauen Sie sich vor dem Ausdruck auf Papier den Text im 80 Zeichen Bildschirm Modus an. Nehmen wir an, Sie sehen, daß ein Absatz mit 10 Zeilen Länge so gedruckt wird, daß die letzten zwei Zeilen auf der nächsten Seite stehen würden. Gehen Sie mit <BREAK> in den Editor zurück. Jetzt geben Sie vor dem bewußtem Absatz ".FC 10" ein. Beim Ausdruck wird dadurch der gesamte Absatz auf die nächste Seite gedruckt, also nicht mehr geteilt.

Sie können dieses Kommando auch ohne Angabe eines Wertes verwenden, also nur ".FC" eingeben. Dann verwendet AUSTRO.TEXT automatisch den Wert, den Sie zuletzt mit dem ".PFC" Kommando (siehe dort) bestimmt haben. Haben Sie dieses Kommando noch nicht selbst verwendet, nimmt das Progamm automatisch den Wert "5".

Seitenvorschub bestimmen .PFC n (.PFC 5)

Dieses Kommando bestimmt, wieviele Zeilen noch bis zum Blattende frei sein müssen, damit kein Seitenvorschub beim ".pa" und ".fc" Befehl erfolgt. Dieses Kommando bewirkt selbst keinen Seitenvorschub, kommen aber im Programm die beiden oben angeführten Befehle vor, testen diese den Wert, der durch ".PFC" festgelegt wurde.

Wenn Sie zum Beispiel in Ihren Text ".pfc 10" eingeben, erfolgt ab dann bei jedem ".pa" und ".fc" Befehl ein Seitenvorschub wenn weniger als 10 Zeilen bis zum Blattende vorhanden sind.

Seitennummerierung .PN n (.PN 1)
(Page Number)

Der Computer zählt jede Seite, die ausgedruckt wird, egal ob die Seitennummer ausgedruckt wird oder nicht. Die automatische Seitennummerierung von AUSTRO.TEXT beginnt mit "1". Können Sie diesen Wert nicht brauchen, oder wollen Sie mit einem anderen Wert zu nummerieren beginnen, können Sie diesen Befehl verwenden. Geben Sie am Beginn der Seite, mit der Sie Ihre eigene Nummerierung beginnen wollen, ".PN", ein Leerzeichen und die gewünschte Seitennummer ein. Haben Sie jetzt noch dazu in einem Header oder Footer mit <SHIFT> und <8> eine Nummerierungsautomatik eingegeben, beginnt AUSTRO.TEXT von dort an mit dem neuen Wert zu nummerieren und die Nummer auf jeder Seite auszudrucken.

Einzelblatt Ein/Aus .SS
(Single Sheet)

Wenn Sie nicht mit einem durchgehenden Papier drucken, sondern mit einzelnen Blättern, müssen Sie diesen Befehl verwenden. Der Computer wartet nach dem Ausdruck einer Seite, bis Sie das Papier gewechselt haben und <START> drücken. Dann beginnt er die nächste Seite zu drucken.

ACHTUNG: Wird das Einzelblattkommando ein zweites Mal eingegeben, wird die Stopfunktion des Druckers wieder ausgeschalten.

TIP: Wahrscheinlich müssen Sie bei Einzelblattdruck an Ihrem Drucker die "PAPER OUT" Fehlermeldung ausschalten. Das geht normalerweise hardwaremäßig direkt auf dem Drucker, wenn nicht, können Sie mit dem .SS Befehl auch gleich den Paper End Detector Ihres Druckers ausschalten. Sie haben die Möglichkeit, bei Verwendung des Punktbefehls .SS (Einzelblatt) noch zusätzliche Codes an den Drucker schicken und damit eben den "Paper End Detector" aus-, oder auch wieder einzuschalten. Die dazu benötigten Werte entnehmen Sie bitte Ihrem Druckerhandbuch. Eingegeben werden die Codewerte im Druckeranpassungsfile (siehe Druckeranpassung).

Pause .WA Text
(WAit)

Kommt das Programm beim Ausdruck zu diesem Kommando, bleibt es solange stehen, bis die <START> Taste gedrückt wird. Erst dann wird der Ausdruck fortgesetzt. Das ist sehr praktisch, wenn Sie zum Beispiel einen Text auf mehreren Disketten verteilt haben, und diese beim Ausdruck wechseln müssen.

Damit Sie nicht extra Buch führen müssen, haben Sie die Möglichkeit, ".wa" mit Text einzugeben, zum Beispiel:
.wa Fortsetzung auf Diskette Nr. 12
Der Text zwischen dem ".wa" Kommando und dem nächstem <RETURN> erscheint beim Ausdruck au dem Bildschirm, wird aber nicht ausgedruckt.

Normwert .DE
(DEFault)

Dieses Kommando sichert den momentanen Wert aller Punktbefehle. Wollen Sie Standardwerte für ein eigenes Druckformat schaffen, geben Sie zum Beispiel am Anfang des Textes die Werte für den linken, rechten, oberen und unteren Rand ein. Sie können die Werte für alle Punktbefehle nach Ihren Wünschen festlegen. Geben Sie dann das ".DEFAULT" Kommando ein. Verändern Sie jetzt irgendwo im Text diese Werte, können Sie mit dem ".RESET" Kommando auf die von Ihnen eingestellten Werte zurückgesetzt werden.

Reset .RE
(REset)

Nach diesem Kommando werden alle Formatwerte, die von Ihnen geändert wurden, auf den von AUSTRO.TEXT vorgegebenen Normalwert gesetzt, wenn Sie mit dem ."De" Kommando keine eigenen Normwerte definiert haben. Haben Sie eigene Werte definiert, werden durch ".Re" diese Werte eingestellt. Die einzige Ausnahme ist die automatische Seitennummerierung, die von diesem Kommando überhaupt nicht beeinflußt wird.

TABS löschen .CT
(Clear Tabs)

Damit können Sie mit einem Kommando (und nicht mit mehreren <CTRL> & <TAB>) alle Tabulatorpositionen löschen.

TABS setzen .ST n
(Set Tabs)

Damit können Sie durch Eingabe von absoluten Werten Tabulatorpositionen festsetzen. Die Werte können im Bereich von Null bis 79 liegen. Wenn Sie mehrere TABS eingeben wollen, müssen Sie für jede Position ein eigenes ".st n" Kommando in einer eigenen Zeile geben.

Wir haben bis jetzt nur "absolute" Formatbefehle beschrieben. Das bedeutet, Sie müssen nach dem Kommando einen bestimmten Wert eingeben. AUSTRO.TEXT hat auch noch fünf "relative" Formatbefehle. Mit diesen können Sie das Format ohne Eingabe eines bestimmten Wertes festlegen. Auch die Art der Eingabe ist verschieden. Diese Kommandos stehen innerhalb des Textes, also nicht am Anfang der Zeile. Die Eingabe erfolgt so, daß Sie zuerst die <ATARI> Taste drücken, dann die gewünschte Formattaste.

Rand links fixieren <ATARI> & <F>
(Fix margin)

Ab jetzt wird dieses Kommando verwendet. Sie haben dadurch die Möglichkeit an jeder beliebigen Stelle den Text nach rechts einzurücken ohne Berechnungen anstellen zu müssen. Der Text bleibt bis zum nächsten <RETURN> bis zu dieser Position eingerückt.

Rand links relativ blockieren <ATARI> & <L>
(fix Left margin)

Dieses Kommando ist gleich dem ".LM" Kommando, mit der Ausnahme, daß es ohne Eingabe eines Wertes funktioniert. Das bedeutet, daß der Beginn der Zeilen auch nach einem <RETURN> an der von diesem Kommando fixierten Stelle eingerückt bleibt. Der linke Rand kann dann durch das ".LM" Kommando wieder nach links gerückt werden.

Rand rechts relativ blockieren <ATARI> & <R>
(fix Right margin)

Funktioniert wie "Rand links relativ blockiert", nur eben für den rechten Rand. Kann mit ".RM" wieder neu eingestellt werden.

Tabulator im Text <ATARI> & <TAB>

Mit diesem Kommando können Sie Sprünge auf die nächste Tabulatorposition in Ihren Text eingeben. Das bedeutet, daß beim Ausdruck des Textes anstatt des <ATARI> & <TAB> die Zeichen bis zur nächsten Tabulatorposition als Leerzeichen ausgegeben werden. Dabei ist es gleichgültig, ob der linke Rand des Textes verändert wurde, die Tabulatoren (deren Positionen Sie bei der Statuszeile sehen) sind auf absolute Werte (von 0 bis 79) gesetzt. Findet das Programm keine Tabulatorposition, kommt beim Ausdruck die Meldung "Kein TAB vorhanden". Diese Meldung kommt auch, wenn Sie <TAB> im Editor drücken, ohne daß eine Tabulatorposition gesetzt wurde.

Undehnbares Space <ATARI> & <SPACE>

Manchmal ist es notwendig, daß ein Leerzeichen zwischen zwei Worten nicht gedehnt werden darf, (etwa bei Markennamen) sondern eben genau ein Zeichen lang ist. Wenn Sie den Rand des Textes rechts blockieren, werden alle Leerzeichen einer Zeile anteilsmäßig gedehnt, damit der rechte Rand auch im Block mit den anderen Zeilen abschließt.

Um diesen Effekt zu vermeiden, geben Sie dort, wo nur ein Leerzeichen sein soll statt der normalen <SPACE> Taste die nichtdehnbare ein. Also zum Beispiel "Spaß <ATARI> <SPACE> mit <ATARI> <SPACE> BASIC". Das Zeichen erscheint wie ein nicht blinkender Cursor. Wie immer der Text jetzt formatiert wird, zwischen den Worten ist nur ein Leerzeichen.

SCHRIFTARTEN

AUSTRO.TEXT ist in der Standardversion an folgende Drucker angepaßt:

EPSON MX, RX, FX, JX und alle dazu Kompatiblen.

Haben Sie einen anderen Drucker, können Sie im Installationsmenu die Steuercodes für andere Drucker einladen. Finden Sie keinen passenden Drucker, können Sie sich ein eigenes Druckeranpassungsfile anlegen und AUSTRO.TEXT an Ihren Drucker anpassen.

Mit den Druckersteuerzeichen können Sie mit einfachen Kommandos verschiedene Schriftarten dieser Drucker in Ihrem Text verwenden.

Die Kommandos für die verschiedenen Schriftarten brauchen nicht am Anfang der Zeile, sondern können überall im Text oder sogar innerhalb eines Wortes stehen. Dadurch können Sie auch einzelne Buchstaben hervorheben. Die Eingabe erfolgt mit der <ATARI> Taste und einem Buchstaben. Sie brauchen die beiden Tasten nicht gleichzeitig drücken. Drücken Sie zuerst nur die <ATARI> Taste, dann die gewünschte Buchstabentaste. Sie sehen den Buchstaben dann invers (schwarz auf weiß) auf dem Bildschirm. Der inverse Buchstabe wird nicht ausgedruckt, er dient nur zu Ihrer Orientierung.

Sie müssen das Steuerzeichen direkt vor dem ersten Buchstaben, den Sie in einer anderen Schrift schreiben wollen, schreiben. Mit der gleichen Eingabe (<ATARI> Taste und die selbe Buchstabentaste) schalten Sie die Funktion wieder aus. Wieder erscheint der inverse Buchstabe.

Die neue Schriftart gilt solange, bis sie wieder ausgeschaltet wird. Ein <RETURN> ändert die gegenwärtige Schriftform nicht.

Sie können die verschiedensten Schriftarten kombinieren, (zum Beispiel Enlarged fett unterstrichen schreiben) indem Sie vor der Textstelle die dafür benötigten Zeichen hintereinander eingeben.

ACHTUNG: Beachten Sie, daß es verschiedene Drucker gibt, die nicht alle Schriftarten schreiben können. Weiters sind Drucker am Markt, die bei jeder neuen Zeile automatisch in die Normalschrift zurückfallen!

Subscript Ein/Aus <ATARI> & <B>

Subscript ist eine kleinere Schrift, eine halbe Zeile unter der normalen Textzeile. Ein gutes Beispiel ist eine chemische Formel, wie zum Beispiel die für Wasser (H_2O).

Condensed Ein/Aus <ATARI> & <C>

In dieser Schrift wird der Text in einer kleineren (komprimierten) Schriftart, (dem sogenannten Condensed Modus, mit 16,5 Anschlägen pro Inch) geschrieben.

Dabei werden von AUSTRO.TEXT am Beginn der Zeile automatisch mehrere Leerzeichen gesetzt, sodaß der linke Zeilenrand mit dem eines in normaler Schrift geschriebenen Textes identisch ist.

Double-strike Ein/Aus <ATARI> & <D>

In dieser Schriftart schreibt der Drucker eine Zeile zweimal. Beim zweitenmal ist das Papier um 1/216 Inch verschoben. Das ergibt normalerweise ein etwas schöneres Schriftbild.

Enlarged Ein/Aus <ATARI> & <E>

In dieser Schriftart ist jeder Buchstabe doppelt so breit wie in Normalschrift.

Superscript Ein/Aus <ATARI> & <T>

Superscript ist das Gegenteil von Subscript. Die Schrift wird auf die Hälfte verkleinert und eine halbe Zeile nach oben gerückt. Auch hier ist das Haupteinsatzgebiet die Chemie und die Mathematik: E=MC², wie schon Einstein sagte.

Underline Ein/Aus <ATARI> & <U>

Zwischen den beiden inversen "U" ist alles unterstrichen.

Fettdruck Ein/Aus <ATARI> & <Z>

Wie alle Überschriften in diesem Handbuch ist auch dieser Satz fettgedruckt.

Italics Ein/Aus <ATARI> & <I>

Diese Schrift können nicht alle Drucker. *Der EPSON FX 80 zum Beispiel kann sie aber.*

Elite Ein/Aus <ATARI> & <X>

In dieser Schriftart werden 12 Anschläge pro Inch geschrieben.

Dabei werden von AUSTRO.TEXT am Beginn der Zeile automatisch mehrere Leerzeichen gesetzt, sodaß der linke Zeilenrand mit dem eines in normaler Schrift geschriebenen Textes identisch ist.

SONDERZEICHEN

Mit diesen Zeichen können Sie alle denkbaren Funktionen Ihres Druckers ausnutzen. Die Zeichen werden nicht ausgedruckt, sie dienen nur zur Steuerung des Druckers. So schaltet zum Beispiel die folgende Kombination auf einem EPSON FX 80 Drucker den schwedischen Zeichensatz ein:

<ATARI>&<U>27<ATARI>&<U><'><R><ATARI>&<U><5>

TESTDRUCK Schwedisch: $ÉÅ'å

In den für uns etwas gewohnteren deutschen Zeichensatz bringt uns:

<ATARI>&<U>27<ATARI>&<U><'><R><ATARI>&<U>2

Special Character <ATARI> & <U>

Sie können diese Zeichen in mehreren Varianten eingeben:

<ATARI> & <U> & Dezimalzahl (0 bis 255)
<ATARI> & <U> & Hexadezimalzahl ($00 bis $FF)
<ATARI> & <U> & <'> & ATASCII-Zeichen
<ATARI> & <U> & <^> & Zeichen

Die letzte Eingabemöglichkeit sollte etwas genauer beschrieben werden: das "^" Zeichen ersetzt in der Praxis die <CTRL> Taste. Statt also "CTRL & A" einzugeben, geben Sie nur <ATARI> & <U> & <^> & <A> ein.

Um die Eingabe übersichtlicher zu machen, können zwischen dem <ATARI> & <U> und dem dazugehörige Wert Leerzeichen stehen. Diese werden beim Druck nicht ausgegeben.

ACHTUNG: Sie können sofort nach dem letzten Zeichen mit Ihrem Text beginnen. Dann fängt Ihr Text beim Ausdruck ganz links in der Zeile an.

TEXT AUSDRUCKEN

Dieses Kapitel beschreibt die verschiedenen Möglichkeiten, wie Sie den von Ihnen geschriebenen Text ausdrucken können.

Printmodus <START> & <P>

Wollen Sie einen Text ausdrucken, müssen Sie zuerst eine Auswahl treffen, wo Sie Ihren Text hindrucken wollen. Nach gleichzeitiger Betätigung der <START> und der <P> Taste sehen Sie die Eingabeseite für Ihre Printkommandos. Es stehen Ihnen folgende Ausdrucksmöglichkeiten zur Verfügung:

- T: Ausdruck auf den Bildschirm mit 80 Anschlägen
- E: Ausdruck auf den Bildschirm mit 40 Anschlägen
- P: Drucker über serielle Schnittstelle
- D: Druck auf Diskette
- C: Druck auf Cassette

Ausdruck auf "T:"

AUSTRO.TEXT ist genormt auf einen Ausdruck auf den Bildschirm und zwar mit 80 Anschlägen. Sie sehen den Text schwarz auf weiß, wie er auch dann auf Ihrem Drucker geschrieben wird.

Wenn Sie jetzt die <RETURN> Taste betätigen, wird der Text vom Beginn weg auf dem Bildschirm ausgedruckt. Auch wenn Sie nur einen normalen Fernsehapparat haben, können Sie mit einiger Übung den Text auch im 80 Zeichen Modus lesen. Es hilft, wenn Sie den Apparat auf Schwarz/Weiß Wiedergabe einstellen. Wenn Sie einen Monitor als Datensichtgerät haben, sollten Sie beim Lesen im 80 Zeichen Modus keine Schwierigkeiten haben.

Im 80 Zeichen Modus sehen Sie den Ausdruck auf dem Bildschirm genauso, wie er auch auf den Drucker ausgegeben wird. Die einzigen Ausnahmen sind folgende Schriftarten: Double, Italics und Fettdruck. Diese Schriftarten werden im 80 Zeichen Modus alle INVERS angezeigt (weiß auf schwarz). Die Leerzeichen zwischen den Worten werden nicht invertiert. Die Condensed und Elite Schrift wird im 80 Zeichen Modus nicht berücksichtigt.

Auch der Randausgleich rechts wird auf dem Bildschirm angezeigt. Daher sollten Sie, bevor Sie Papier verschwenden, das Format Ihres Ausdrucks zuerst im 80 Zeichen Modus kontrollieren.

ACHTUNG: Es müssen noch mindestens 5500 Bytes frei sein, damit Sie den 80 Zeichen Modus verwenden können.

Druck unterbrechen <SPACE>

Ein Druck auf die Leertaste unterbricht den Ausdruck. Sie können ihn mit einem nochmaligem Druck auf diese Taste wieder fortsetzen.

Druck beenden <BREAK>

Ein Druck auf die <BREAK> Taste beendet den Ausdruck und bringt Sie in den Editor Modus zurück. Dieses Kommando gilt für alle Möglichkeiten des Ausdrucks.

Druck bestimmter Seiten und Anzahl der Kopien

Mit AUSTRO.TEXT können Sie bestimmen, welche Seiten Sie ausdrucken und wieviele Kopien Sie von jeder Seite machen wollen. Das Kommando dafür lautet:

T: Anfangsseite Endseite Kopienanzahl

ACHTUNG: Dieses Kommando gilt auch für Ausgabe auf alle anderen Druckmöglichkeiten, "P:", "J:", "E:", "D:", "C:". Nach dem Doppelpunkt muß ein Leerzeichen sein, ebenso nach dem Wert für Anfangsseite und Endseite.

Statt "Anfangsseite" geben Sie den Wert der Seite ein, mit der Sie Ihren Ausdruck beginnen wollen, also zum Beispiel "3", wenn Sie mit der dritten Seite beginnen wollen. Nach dem Wert muß ein Leerzeichen kommen.

Statt "Endseite" geben Sie den Wert der Seite ein, mit der Sie Ihren Ausdruck beenden wollen. Wollen Sie nur eine Seite ausdrucken, geben Sie als "Endseite" den Wert von "Anfangsseite" ein, also zum Beispiel "T: 4 4", wenn Sie nur die Seite vier ausdrucken wollen. Wenn kein Wert für "Endseite" eingegeben wurde, wird der ganze Text ab "Anfangsseite" ausgedruckt. Nach dem Wert muß ein Leerzeichen kommen.

Der Wert von "Anzahl der Kopien" bestimmt, wie oft der Text ausgedruckt wird. Dieser Wert kann im Bereich von "0" bis "255" liegen. Wenn der Wert "0" ist, wird der Text gar nicht ausgedruckt, also was soll's??? Der Text wird zuerst einmal ganz ausgedruckt, wenn der Wert von "Anzahl der Kopien" größer als "1" ist, beginnt der Ausdruck des Textes wieder von vorn.

TIP: Wollen Sie mehrere Kopien von Ihrem Text machen, wissen aber nicht, wieviele Seiten er hat, geben Sie ein:

P: (oder eine andere Ausgabemöglichkeit) 6 255 4

wenn Sie Ihren Text von Seite sechs bis zum Ende viermal ausdrucken wollen. Wenn der Text dann nur 111 Seiten hat, beginnt der Ausdruck nach der 111. Seite wieder bei Seite sechs. Sie brauchen keine Angst haben, daß von Seite 112 bis 255 leere Seiten ausgedruckt werden.

Ausdruck auf "E:"

Mit diesem Kommando wird Ihr Text ebenfalls auf den Bildschirm ausgegeben, allerdings nur mit 40 Anschlägen. Wir empfehlen Ihnen diese Art der Textkontrolle nur dann, wenn der 80 Zeichen Modus unmöglich ist.

Nach dem gleichzeitigem Druck von <START> & <P> überschreiben Sie das "T:" auf dem der Cursor steht durch ein "E:" und drücken <RETURN>. Der Text wird jetzt auf dem Bildschirm ausgegeben. Sie sehen, daß die Schrift in den normalen Buchstaben erfolgt, daß heißt, die verschiedenen Schriftarten werden bei diesem Ausdruck optisch nicht berücksichtigt. Alle anderen Formatbefehle werden ausgeführt.

Ausdruck auf "P:"

Ihr Text wird auf den Drucker ausgegeben. Überschreiben Sie das "T:" mit einem "P:".

ACHTUNG: Wenn Sie keinen ATARI Drucker oder einen kompatiblen haben, brauchen Sie für dieses Kommando ein Interface, daß den seriellen Ausgang Ihrer Diskettenstation oder Ihres Computers verwendet.

Achten Sie darauf, daß Ihr Drucker angeschlossen und eingeschaltet ist, dann drücken Sie die <RETURN> Taste. Damit starten Sie den Druck.

Ist irgendetwas nicht in Ordnung, dann sehen Sie eine Fehlermeldung. Mit <BREAK> kommen Sie wieder in den Editor zurück. Überprüfen Sie, ob der Drucker eingeschaltet ist, ob alle Verbindungen vom Drucker zum Computer in Ordnung sind und ob der Drucker auch Papier hat.

Ausdruck auf Diskette

Mit diesem Kommando können Sie Ihren Text als File auf die Diskette printen und dann mit anderen Programmen weiterverarbeiten.

Nachdem Sie <START> & <P> gedrückt haben, ersetzen Sie das Zeichen vor dem Doppelpunkt durch ein <D>, wenn Sie Diskettenlaufwerk Nr.1 verwenden wollen, oder duch "D2", wenn Sie Laufwerk Nr.2 verwenden wollen. Nach dem Doppelpunkt schreiben Sie den Namen, unter dem Sie Ihren Text printen wollen. Auch hier gilt das Standard DOS Format: Maximal acht Buchstaben oder Ziffern, keine Inversschrift, nur Großbuchstaben, das erste Zeichen muß ein Buchstabe sein. Dann drücken Sie die <RETURN> Taste.

Sie können Files, die Sie auf diese Art erzeugt haben, zum Beispiel mit AUSTRO.PHONE an ein anderes Gerät (Computer oder Drucker) schicken. Etwaige Steuerzeichen innerhalb des Textes werden nicht angezeigt, sondern sofort ausgeführt.

Ausdruck auf Cassette

Spulen Sie eine Bandkassette ganz an den Anfang zurück und legen Sie sie in Ihren Recorder. Nachdem Sie <START> & <P> gedrückt haben, ersetzen Sie das Zeichen vor dem Doppelpunkt mit einem "C". Dann drücken Sie <RETURN>.

Natürlich erscheint der Ausdruck auf Kassette im ersten Moment sinnlos, da man ja sowieso eine Diskettenstation braucht um mit AUSTRO.TEXT arbeiten zu können.

Die Überlegung war die: Der Befehl, der den Ausdruck über "C:" ermöglicht, verbraucht kein Byte von AUSTRO.TEXT und nach dem Prinzip des beharrenden Unglücks (oder auch nach dem Gesetz von Murphy) kommt auf jeden Fall einmal der Moment, wo Sie keine leere Diskette mehr haben, oder die Station mitten während des Arbeitens den Geist aufgibt. Also, Safety first!

TEXTVERKNÜPFUNG

Obwohl AUSTRO.TEXT den Text soweit wie möglich im Memory des Computers komprimiert, wird es vorkommen, daß bei längeren Texten der Computerspeicherplatz nicht ausreicht. Wenn Ihnen das passiert, teilen Sie ganz einfach Ihren Text in mehrere Teile. Diese speichern Sie jeden für sich auf die Diskette. Beim Ausdruck können Sie die verschiedenen Files dann verknüpfen und automatisch in einem Zug ausdrucken lassen.

Textverknüpfung .CH Dx:Filename
(CHain text)

Sie sehen bereits am Kommando, daß es nicht sehr schwer ist, diese Funktion anzuwenden. Geben Sie als letzte Zeile Ihres Textes das Kommando ".CH" und ein Leerzeichen ein. Haben Sie nur ein Diskettenlaufwerk, genügt es, wenn Sie jetzt den Namen eingeben unter dem Sie den nächsten Teil Ihres Textes auf die Diskette gespeichert haben.

Haben Sie zwei Diskettenlaufwerke und ist ein Teil Ihres Textes im zweiten Laufwerk abgelegt, müssen Sie bei diesem File "D2:" verwenden. Ein Beispiel:

Sie haben vier Files auf Diskette gespeichert und wollen sie in einem Zug ausdrucken. Am Ende jedes Files muß das "Chaining" Kommando ".ch" mit dem Titel des nächsten Files eingegeben sein. Wir haben im Computer einen Text, dessen letzte Zeile ".Chain TEXT1.TXT" lautet.

Die letzte Zeile vom File "TEXT1.TXT", das sich auf der Diskette in Laufwerk Nr.1 befindet, heißt: ".CH text2.txt".

Die letzte Zeile dieses Files heißt: ".CH D2:TEXT3.TXT".

Und schließlich heißt die letzte Zeile vom File "TEXT3.TXT", das sich auf der Diskette in Laufwerk Nr.2 befindet, ".chain AUSTRO.doc".

Beim Ausdruck - egal ob auf den Bildschirm oder auf den Drucker - wird zuerst das File "TEXT1.TXT" ausgedruckt. Ist dieses File fertig ausgedruckt, holt sich das Programm selbstständig das File "text2.txt", ebenfalls vom Laufwerk Nr.1. Im Anschluß wird das File "TEXT3.TXT" von der Diskette im Laufwerk Nr.2 geladen und ausgedruckt. Schließlich wird "AUSTRO.doc" wieder von der Diskette im Laufwerk Nr.1 geladen und ebenfalls ausgedruckt.

Sie sehen, daß Sie beliebig zwischen den Diskettenstationen wechseln können. Durch dieses Kommando ist es möglich, sehr lange Texte (wie zum Beispiel dieses Handbuch) in einem Zug auszudrucken.

Sie können auch, wie oben demonstriert, die Filenamen in Kleinbuchstaben eingeben. AUSTRO.TEXT wandelt sie automatisch in eine für DOS verständliche Form um. Zu beachten ist, daß Sie keine Anführungszeichen verwenden dürfen und daß zwischen dem ".chain" Kommando und dem Filenamen mindestens ein Leerzeichen stehen muß.

ACHTUNG: Das File, das sich im Memory des Computers befindet, geht verloren, wenn das nächste File geladen wird. Ist der im Computer befindliche Text noch nicht abgespeichert (Statuszeile ist rot), fragt Sie AUSTRO.TEXT ob Sie den Text löschen wollen. Um einen ungestörten Ablauf des Druckvorgangs zu erreichen, KONTROLLIEREN SIE, OB DAS ERSTE FILE VOR DEM AUSDRUCK AUF DISKETTE GESPEICHERT WURDE!!!

TEXT SPEICHERN

Sie müssen Ihren Text speichern, wenn Sie ihn später noch einmal verwenden wollen. Der Computer "vergißt" alles, wenn Sie ihn ausschalten. Das gilt auch für einen Stromausfall oder extreme Stromschwankungen.

ACHTUNG: Speichern Sie Ihren Text jeweils nach ca. 500 geschriebenen Anschlägen ab.

Ein Abspeichern kostet Sie kaum Zeit, ein Verlieren Ihres Textes sehr viele Nerven!

Text speichern (Save text) <START> & <S>

Wenn Sie <START> & <S> gleichzeitig drücken, erscheint die Schrift "Speichern". Darunter sehen Sie ganz links das Kürzel des zuletzt verwendeten Speichermediums, einen Doppelpunkt und den Filenamen, den Sie zuletzt verwendet haben. Speichern Sie Ihren Text zum ersten Mal, sehen Sie nur ein "D1:". Verwenden Sie eine Diskette zum Speichern, geben Sie nach dem Doppelpunkt den Namen ("Filename") ein, unter dem Sie Ihren Text speichern wollen. Dabei ist Folgendes zu beachten:

•) Sie haben maximal 11 Zeichen für den Namen zur Verfügung.

•) Wenn Sie mehr als acht Zeichen verwenden, muß nach dem achten ein Punkt kommen. Ein Punkt muß auch vor dem Extender gemacht werden, wenn Sie einen verwenden.

•) Sie dürfen nur Buchstaben oder Ziffern als Filenamen verwenden.

•) Die Buchstaben oder Ziffern dürfen nicht invers (schwarz auf weiß) geschrieben werden.

•) Das erste Zeichen im Filenamen muß ein Buchstabe sein.

TIP: Speichern Sie Ihren Text während des Schreibens öfter ab!

Es ist eine gute Angewohnheit, wenn Sie für die letzten drei Zeichen ("Extender") "TXT" verwenden. Sie finden Ihre Texte in einem Jahr leichter, wenn Sie sie suchen.

Speichern Sie Ihren Text während des Schreibens öfter ab!

Verwenden Sie als Filenamen einen sinnvollen Namen, oder einen, der auf Ihren Text Bezug nimmt. "LIEBESBR.TXT" sagt Ihnen in einem Jahr mehr als "LJKUYIV.SAV".

Speichern Sie Ihren Text während des Schreibens öfter ab!

Nachdem Sie Ihren Filenamen geschrieben haben, drücken Sie die <RETURN> Taste.

AUSTRO.TEXT überprüft zur Sicherheit, ob auf der Diskette bereits ein File mit dem selben Namen ist. Wenn ja, wird Ihnen das durch die Schrift "Schon vorhanden! Weiter (J/N) ?" angezeigt. Wenn Sie jetzt die <N> Taste oder <BREAK> drücken, kommen Sie in den Text zurück. Drücken Sie <J> wird der Text, der unter Ihrem Filenamen auf der Diskette gespeichert war, gelöscht und der Text, der sich im Computer befindet, auf der Diskette gespeichert.

ACHTUNG: Ein neu gespeichertes File löscht ein altes, das unter dem selben Filenamen gespeichert war.

Wenn Sie einen Text speichern, wird der im Computer befindliche Text nicht gelöscht. Es kann also Ihrem Text, selbst wenn beim Speichern ein Fehler auftritt, nichts passieren.

Haben Sie zwei Diskettenlaufwerke zur Verfügung, und wollen Sie Ihren Text auf der zweiten Diskettenstation speichern, so geben Sie vor dem Doppelpunkt statt der <1> eine <2> ein.

Haben Sie nur einen Kassettenrekorder zur Verfügung, schreiben Sie am Anfang der Zeile statt das "D1:" ein "C:". Sie brauchen keinen Filenamen zu schreiben, spulen Sie eine Tonbandkassette an den Anfang, legen Sie sie ein und drücken Sie die PLAY und RECORD Taste und anschließend <RETURN>.

Text zusammenhängen D:Fn /A
(Append files)

Dieses Kommando gibt Ihnen die Möglichkeit, ein File auf die Diskette zu speichern, das länger ist, als der Computer in sein Memory bringt, beziehungsweise Ihren Text an jedes beliebige File auf der Diskette anzuhängen. Speichern Sie den ersten Teil Ihres Textes unter einem beliebigem Filenamen ab. Dann löschen Sie den Text im Computer und schreiben den nächsten Teil Ihres Textes. Wenn Sie diesen Teil mit dem selben Filenamen und dem Zusatz "/A" speichern, wird er auf der Diskette an das File, das Sie zuerst gespeichert haben, angehängt.

Puffer speichern D:Fn /B
(save Buffer)

Sie haben die Möglichkeit, nicht den ganzen Text zu speichern, sondern nur den Pufferinhalt, also den Text, den Sie mit <SHIFT> & <DELETE>, <START> & <DELETE> oder mit <SELECT> & <DELETE> zuletzt gelöscht haben. Dazu gehen Sie so vor, wie wenn Sie einen Text speichern wollten. Sie hängen aber an den Filenamen ein Leerzeichen an, machen dann einen Schrägstrich </> und schreiben ein <B>. Wenn Sie jetzt <RETURN> drücken, wird nur der Pufferinhalt unter Ihrem Filenamen auf der Diskette gespeichert.

Puffer zusammenhängen D:Fn /A/B
(Append Buffer)

Hier gilt sinngemäß das selbe wie beim Kommando "Text zusammenhängen". Sie können mit diesem Kommando Ihren Puffer (den Sie mit <SHIFT> & <DELETE> oder <START> & <DELETE> oder <SELECT> & <DELETE> gefüllt haben) an jedes beliebige File auf der Diskette anhängen. Es ist gleichgültig ob Sie "/A/B" oder "/B/A" oder "/B /A" schreiben.

TEXT LADEN

Ein File müssen Sie laden, wenn Sie es bearbeiten wollen und es nicht im Computer ist.

Text laden (Load text) <START> & <L>

Wenn Sie <START> & <L> gleichzeitig drücken, erscheint die Schrift "Laden". Darunter sehen Sie ganz links das Kürzel des zuletzt verwendeten Speichermediums, einen Doppelpunkt und den Filenamen, den Sie zuletzt verwendet haben. Laden Sie Ihren Text zum ersten Mal, sehen Sie nur ein "D:". Verwenden Sie eine Diskette zum Laden, geben Sie nach dem Doppelpunkt den Filenamen ein, unter dem Sie Ihren Text gespeichert haben. Drücken Sie jetzt <RETURN> und der Text wird in den Computer geladen.

AUSTRO.TEXT hat eine Schutzfunktion gegen unbeabsichtigtes Löschen Ihres Textes. Wollen Sie ein File laden, wenn die Statuszeile rot ist (das bedeutet, daß Ihr Text in der derzeitigen Form nicht abgespeichert ist), fragt Sie das Programm: "Vorhandenen Text löschen (J/N)". Wollen Sie jetzt den Ladevorgang abbrechen und damit den Text, der im Computer ist, nicht löschen, drücken Sie auf <N> oder <BREAK>. Sie kommen in den Editor zurück und können dort weiterarbeiten.

ACHTUNG: Ist ein Text im Computer und wird ein neuer Text geladen, wird der alte Text gelöscht (Ausnahme: Fn /M). Speichern Sie immer Ihren Text, bevor Sie einen neuen laden.

Haben Sie zwei Diskettenlaufwerke zur Verfügung, und wollen Sie Ihren Text von der zweiten Diskettenstation laden, so geben Sie vor dem Doppelpunkt statt der <1> eine <2> ein.

Haben Sie nur einen Kassettenrekorder zur Verfügung, schreiben Sie am Anfang der Zeile statt des "D1:" ein "C:". Sie brauchen keinen Filenamen zu schreiben, spulen Sie die Tonbandkassette mit Ihrem Text an den Anfang, und drücken Sie PLAY und anschließend <RETURN>.

Text vermischen (Merge Files) D:Fn /M

Mit diesem Kommando können Sie einen Text an jeder beliebigen Stelle in einen Text, der sich im Computer befindet laden, ohne daß der Text im Computer gelöscht wird. Sie gehen dazu sinngemäß so vor, wie oben bei "Text laden" beschrieben. Bevor Sie die <START> und die <L> Taste drücken, fahren Sie mit dem Cursor an die Position, an die Sie Ihren Text hingeladen haben wollen. Jetzt kommt das <START> & <L> Kommando. Sie hängen an den Filenamen ein Leerzeichen, einen Schrägstrich und ein <M>. Dann drücken Sie <RETURN>. Der Text des Files wird an die von Ihnen gewünschte Stelle geladen. Ist diese in der Mitte des im Computer befindlichen Textes, wird der zweite Teil dieses Textes nach hinten geschoben und an den neu eingeladenen angehängt.

Sollte der Speicherplatz des Computers nicht ausreichen um neben dem alten auch den neuen Text aufzunehmen, wird eine Fehlermeldung ("Speicher voll") ausgegeben und der Ladevorgang abgebrochen. AUSTRO.TEXT gibt diese Meldung aus, wenn nur mehr 800 Bytes frei sind. Sollte dieser Fall eintreten, zerlegen Sie Ihren alten Text in mehrere Einzelfiles, speichern diese ab und verbinden den neuen Text mit einem jetzt kleineren Teil Ihres alten.

Directory laden D:Fn /D

Manchmal ist es ganz praktisch, wenn Sie das Directory Ihrer Disk laden können. AUSTRO.TEXT bietet Ihnen dafür dieses Kommando an. Statt "Fn" setzen Sie die gewünschte Suchdefinition ein. Wenn Sie statt "Fn" zum Beispiel "*.*" einsetzen, wird das ganze Directory geladen. (Eine genaue Beschreibung der Suchfunktionen finden Sie im Kapitel "DOS FUNKTIONEN", Teil "Inhaltsangabe")

Sie können natürlich auch das Directory einer Diskette, die sich in der zweiten Diskettenstation befindet, laden. Ersetzen Sie "D:" durch "D2:".

Directory einfügen D:Fn /D /M

Wie oben, nur können Sie mit diesem Kommando die Inhaltsangabe in einen im Computer befindlichen Text einladen.

Fahren Sie dazu mit dem Cursor an die Stelle des Textes, an die die Inhaltsangabe der Disk eingefügt werden soll. Jetzt laden Sie das Directory.

Auch bei diesem Kommando gelten natürlich alle Suchfunktionen innerhalb des Directorys.

GRAFIK

AUSTRO.TEXT ermöglicht Ihnen, Bilder, die in GRAPHICS 8,15,24,31 gezeichnet wurden, einzuladen und auszudrucken. Ebenso ist es möglich, Bilder, die mit der Maltafel (ATARI ARTIST, KOALA PAD usw.) gemalt wurden zu laden und zu drucken. Die Bilder werden an jeder gewünschten Stelle Ihres Textes und zwar horizontal ausgedruckt.

ACHTUNG: Der Ausdruck von Grafikbildern ist nur mit einem grafikfähigen Drucker möglich.

Die Bilder, die mit einer Maltafel gemalt wurden, müssen mit der <INSERT> Taste abgespeichert worden sein.

GRAPHICS 8 Bilder müssen mit einer Routine über den IOCB Block gespeichert worden sein, oder mit einem entsprechenden Programm (MICRO PAINTER, GRAPHIC MASTER etc.).

TIP: Als Faustregel gilt: Wenn Ihre Bilder auf einer mit DOS 2 formatierten Diskette 62 Sektoren belegen, können sie verwendet werden.

ACHTUNG: Da die Maltafeln DOS 2 Format verwenden, müssen die Bilder erst auf DOS 3 umkopiert werden. Verwenden Sie dazu die entsprechende Funktion von AUSTRO.DOS bzw. ATARI DOS 3.

Grafik laden .Graphics Fn
(load GRaphics)

Das Kommando, mit dem das Bild geladen wird. Es wird wie jedes normale Punktkommando verwendet. An der Stelle, an der das Bild geladen und gedruckt werden soll, schreiben Sie das Kommando. Statt "Fn" geben Sie den Namen ein, unter dem das Bild gespeichert wurde.

Sie können ein Bild auch von der zweiten Diskettenstation laden, dazu nehmen Sie ".Graphics D2:Fn"

MAILMERGE

Mailmerge bedeutet die Verknüpfung von Daten einer Datenbank mit einem Text. Eine praktische Anwendung wäre zum Beispiel der Druck von Serienbriefen. Das sind Briefe, die den selben Text haben, aber an eine Menge verschiedener Adressaten gehen. Wir werden die Funktion von Mailmerge anhand eines solchen Briefes demonstrieren.

ACHTUNG: AUSTRO.TEXT ist vollkompatibel zu AUSTRO.BASE. Die Daten, die mit AUSTRO.BASE erzeugt wurden können also ohne Änderung von AUSTRO.TEXT verwendet werden. Jeder Versuch, Daten eines anderen Datenbankprogramms in Verbindung mit AUSTRO.TEXT zu verwenden geschieht auf Ihr eigenes Risiko!

Was wir zuerst für unseren Serienbrief brauchen, sind die Adressen. Wir haben mit AUSTRO.BASE eine Datei unter dem Namen "ADRESSEN" angelegt und über die Mailmergefunktion von AUSTRO.BASE auf eine Diskette ausgegeben. Jeder Datensatz besteht aus den Feldern:

Name
Vorname
Straße
Plz
Ort

Wir schreiben also einen Brief mit dem Wortlaut:

....
....
....

Lieber ....

Ich möchte Dich, lieber ..... von einem neuen Textverarbeitungsprogramm verständigen, daß Du sicher auch in ...... kaufen kannst.

Bla, bla, bla

Mit freundlichen Grüßen

ich

In diesen Brief, der zugegeben nicht eben Literaturnobelpreisverdächtig ist, möchten wir statt der Punkte die entsprechenden Daten einsetzen und den Brief dann an alle Adressaten unserer Datei versenden.

Das Kommando dafür lautet:

Mailmerge .Mailmerge Fn Feldname1, Feldname2,...,FeldnameN

In unserem Fall müßten wir also am Beginn unseres Briefes eingeben:

.Mailmerge D1:ADREssen NAME,Vorname,STRASSE,PlZ,ORT und die Eingabe mit <RETURN> abschließen. Wie Sie sehen, ist es völlig egal, ob die Namen in Groß-, Klein- oder gemischten Buchstaben eingegeben werden.

ACHTUNG: Zwischen den Feldnamen dürfen KEINE Leerzeichen eingegeben werden !

Mit dem Mailmergekommando können wir jetzt unseren Brief schreiben, die Punkte ersetzen wir durch:

Datenfeld einfügen <ATARI><M> Feldname

Konkret also:
Name
Vorname
Straße
Plz
Ort

Wir schreiben also einen Brief mit dem Wortlaut:

<ATARI><M> Vorname <ATARI><M> Name
<ATARI><M> Straße
<ATARI><M> PLZ <ATARI><M> Ort

Lieber <ATARI><M> Vorname

Ich möchte Dich, lieber <ATARI><M> Vorname von einem neuen Textverarbeitungsprogramm verständigen, daß Du sicher auch in <ATARI><M> Ort kaufen kannst.

Bla, bla, bla

Mit freundlichen Grüßen

ich

Der Feldname wird beim Ausdruck durch den Inhalt des entsprechenden Feldes ersetzt. Die Felder der Datenbank können in beliebiger Reihenfolge in den Text geladen werden. Sie sehen, daß ein Feld auch mehrmals innerhalb eines Textes verwendet werden kann (zwei Funktionen auf die wir schon ein bißchen stolz sind!)

ACHTUNG: Der Befehl ".Mailmerge" muß nicht am Anfang eines Textes stehen, aber auf jeden Fall vor dem ersten Feld, das mit <ATARI><M> aufgerufen wird.

Der Text wird automatisch solange gedruckt, bis alle Datensätze verbraucht sind.

Sie können auch mehrere Kopien eines Textes mit dem gleichen Datensatz ausdrucken. Dazu müssen Sie bei PRINT die Anzahl der Kopien angeben, die Sie drucken wollen. Sie können also obigen Brief zum Beispiel fünfmal an jeden Empfänger abschicken.

ACHTUNG: Die Funktion Textverknüpfen ".Chain D:Fn" ist in Verbindung mit Mailmerge nicht möglich, was auch logisch ist, da ein neu dazugeladener Text den alten im Speicher löscht. Dabei gehen auch die Informationen über die zu ladenden Datensätze verloren.

DOS FUNKTIONEN

AUSTRO.TEXT verwendet das Standard ATARI DOS 3 Format. Das heißt, Sie können Disketten, die mit ATARI DOS 3 formatiert (initialisiert) wurden, verwenden. Sie können auch die Duplikat Funktion des ATARI DOS 3 verwenden, um Ihre Diskette zu vervielfältigen.

Ins DOS <CONSOL> & <D>

Sie können aus dem Editor von AUSTRO.TEXT mit diesem Kommando ins DOS, etwa um ein File umzubennenen. Mit RUN <RETURN> kommen Sie aus dem DOS wieder in den Editor.

Formatieren einer Disk <CONSOL> & <I>

Das Formatieren einer Diskette ist notwendig, damit der Computer auf Ihr schreiben und lesen kann. Neue Disketten (ausgenommen Programmdisketten wie die auf der Sie AUSTRO.TEXT erhalten haben) haben üblicherweise keine Informationen und können auch nicht zur Speicherung von Informationen verwendet werden, bevor sie nicht formatiert wurden.

ACHTUNG: FORMATIEREN LÖSCHT ALLE INFORMATIONEN, DIE SICH AUF DER DISKETTE BEFINDEN.

Kontrollieren Sie vor dem Einlegen der Diskette, ob Sie sicher keine wertvollen Daten trägt.

Legen Sie eine leere Diskette in Ihr Laufwerk und drücken Sie die <CONSOL> Tasten und die <I> Taste gleichzeitig. Sie werden zur Sicherheit noch einmal gefragt, ob Sie die Diskette wirklich formatieren wollen. Die Eingabe eines <J> startet die Formatfunktion.

Während der nächsten Sekunden wird Ihre Diskette formatiert. Jetzt können Sie auf ihr Daten (Ihre Texte) speichern.

ACHTUNG: Im Gegensatz zur Formatierungsroutine im Installationsmenu, in der Sie wählen können, wird beim Formatieren mit der <CONSOL> & <I> Funktion automatisch in einfacher Dichte formatiert. Das hat den Vorteil, daß auch Benutzer einer alten Diskettenstation aus dem Editor formatieren können.

ANPASSUNG AN ANDERE DRUCKER

AUSTRO.TEXT ist angepaßt an EPSON MX, RX, FX, JX und Kompatible. Sie können aber jeden anderen Drucker verwenden, indem Sie die jeweiligen Steuerzeichen mit denen AUSTRO.TEXT den Drucker versorgt, an Ihr Druckermodell anpassen. Dazu dienen die Druckerfiles.

DRUCKERANPASSUNG MITTELS DRUCKERFILES

Sie finden im Directory Ihrer AUSTRO.TEXT Programmdiskette einige Files mit dem Extender ".DRV". Das sind sogenannte Druckerfiles, die die Steuercodes der jeweiligen Drucker enthalten. Finden Sie kein File, daß zu Ihrem Drucker paßt, müssen Sie sich ein Druckerfile selbst erstellen. Der Vorgang ist sehr einfach und wird im Folgenden anhand eines IBM Graphics Printer beschrieben. (Das File ist zwar fix und fertig auf der AUSTRO.TEXT Diskette, wir tun aber, als ob).

Speichern Sie den Text, den Sie gerade im Computer haben und löschen Sie ihn dann aus dem Speicher (<CONSOL> & <CLEAR>.

Ein Druckerfile ist nichts anderes als ein Textfile und wird auch so eingegeben.

Das erste, was wir eingeben, ist der Name, der erscheinen soll, wenn wir aus dem Installationsmenu ins "Drucker ändern" Unterprogramm gehen. Wenn Sie ein Druckerfile von der AUSTRO.TEXT Dikette laden, werden Sie sehen, daß gleich am Anfang "PrinterName = xxx" steht. Statt des "xxx" können Sie jetzt einen Namen eingeben, unter dem das File im "Drucker ändern" Programm aufscheint. Der Name kann länger als ein Filename sein, das heißt länger als 8 Buchstaben, aber nicht mehr als maximal 30 Buchstaben. Sie können auch Leerzeichen zwischen verschiedenen Worten eingeben (zum Beispiel: PrinterName = IBM Graphics Printer)

Das Format für Zeichendefinition (UMLAUTE) innerhalb eines Druckerfiles lautet:

SCHRÄGSTRICH </> APOSTROPH <'> gewünschter UMLAUT SCHRÄGSTRICH </> WERTE für den UMLAUT SCHRÄGSTRICH </> (und falls gewünscht <;> Text für erklärende Texte.

Was im ersten Moment ein bißchen kompliziert erscheint, wird Ihnen sehr bald klar werden:

Das Umlaut "ae" hat beim IBM Drucker den Wert "132". Unsere Definitionszeile für das Umlaut "ae" lautet daher:

/'ä/132/ ;Umlaut ae

Das selbe für das große Umlaut "Ue", das laut Druckerhandbuch von IBM den Wert von "154" hat, würde also lauten:

/'Ü/154/ ;Umlaut Ue

ACHTUNG: Sie brauchen unbedingt ein Druckerhandbuch um ein Druckerfile zu erstellen.

Vergessen Sie nicht den letzten Schrägstrich, der das Ende der Definition bedeutet.

TIP: Bevor Sie selbst ein Druckerfile erstellen, laden Sie einige von der Programmdisk in den Computer und vergleichen Sie.

Genauso wie die Umlaute können auch die verschiedenen Schriftarten angepaßt werden. Auch das passiert im Druckerfile.

Das Format dafür lautet:

SCHRÄGSTRICH </> ZEICHEN das mit der <ATARI> Taste eingegeben werden soll <+> für Funktion EIN oder <-> für Funktion AUS SCHRÄGSTRICH </> WERTE für die gewünschte Funktion SCHRÄGSTRICH </> (und falls gewünscht <;> Text für erklärende Texte).

Auch hier sollte ein praktisches Beispiel die Anwendung verdeutlichen:

Dem Druckerhandbuch entnehmen wir, daß der Drucker die Zeichenfolge "27" und "71" benötigt, damit er auf die Schriftart "Double Print" umschaltet. Wir geben also ein:

/D+/27,'G/ ;Double Print EIN

Der Gebrauchsanweisung von AUSTRO.TEXT können Sie entnehmen, daß wir für die Schriftart "Double Print" den Befehl <ATARI> & <D> vorgesehen haben. Unser erstes Zeichen nach dem Schrägstrich ist daher ein "D" und zwar nicht invers, sondern ganz normal (ABER GROSS GESCHRIEBEN!!!) eingegeben. Da wir mit diesem Kommando die Schriftart einschalten wollen, schreiben wir nach dem <D> ein <+>. Nach dem zweiten Schrägstrich schreiben wir die "27" und die "71". Hoppla, wir haben aber "'G" geschrieben. Nun, "G" ist nichts anderes als das Zeichen des ATASCII Codes "71". Das bedeutet, Sie können im Druckerfile die Zeichen so eingeben, wie Sie auch bei der Funktion "SONDERZEICHEN" eingegeben werden können.

Ein weiterer Blick ins Druckerhandbuch sagt uns, daß der IBM die Codefolge "27" und "72" verlangt um die "Double Print" Schriftart wieder auszuschalten. Wir geben also ein:

/D-/27,72/ ;Double Print AUS

Das "Minuszeichen" hinter dem "D" sagt AUSTRO.TEXT, daß mit den folgenden Codes etwas ausgeschalten wird. Wir haben diesmal den Wert "72" gleich dezimal eingeben, wir hätten ihn auch wie zuerst als ATASCII Zeichen oder auch Hexadezimal eingeben können. Der Text hinter dem Strichpunkt wird von AUSTRO.TEXT ignoriert und dient nur Ihrer Information. (Entspricht einem "REM" in BASIC.)

ACHTUNG: Die Werte im Druckerfile können dezimal, hexadezimal, als ATASCII-Zeichen und mit dem "^" Zeichen als Kontrollcharakter eingegeben werden. (Siehe dazu das Kapitel SONDERZEICHEN). Sind mehrere Werte zwischen zwei Schrägstrichen notwendig, müssen diese durch einen Beistrich getrennt werden. Vergleichen Sie mit Ihrem Druckerhandbuch, welche Eingabeart für Sie am bequemsten ist.

TIP: Sie sehen, daß nicht alle Buchstaben des Alphabets im Druckerfile auch Funktionen zugewiesen bekommen haben. Sie können die restlichen Buchstaben des Alphabets auch mit Funktionen belegen (etwa noch eine besondere Schriftart etc.). Das bedeutet, Sie haben mit der Kombination <ATARI> & <Buchstabentaste> rund 20 verschiedene Funktionen mit nur zwei Tasten zur Verfügung!

Prinzipiell können Sie alle Buchstaben für alle Funktionen verwenden, ausgenommen sind nur die atypischen Formatbefehle wie <ATARI> & <F>, <L>, <R>, <M>, <V>, <TAB>, <SPACE> sowie die Formatbefehle <E>, <U>, <T>, <B>. Wir bitten Sie, diese Befehle unverändert zu lassen und ihnen keine andere Bedeutung zuzuweisen.

Wir werden im folgenden auf einige spezielle Kommandos näher eingehen:

Sie haben die Möglichkeit, einen sogenannten "SetUp String" im Druckerfile zu definieren. Diese Zeichenfolge wird automatisch bei jedem Druckvorgang vor dem ersten Zeichen an den Drucker geschickt. Damit können Sie den Drucker zum Beispiel auf eine bestimmte Schriftart oder einen bestimmten Zeichensatz einstellen.

Das Format für den SetUp String lautet:

/i+/CODEFOLGE/

Beachten Sie, daß das "i" in diesem Fall klein geschrieben wird.

Eine praktische Anwendung des SetUp Strings wäre zum Beispiel bei der Verwendung des WW ATARI-Centronics Interface. Sie können sich einige Überraschungen ersparen, wenn Sie das Interface mit dem SetUp String ganz einfach ausschalten. Geben Sie dazu

/i+/$1B,1/ ;WW Interface OFF

als SetUp String ein.

Die meisten grafikfähigen Drucker müssen erst auf den Grafikmodus umgeschalten werden. Die dafür notwendigen Codes entnehmen Sie bitte dem Druckerhandbuch (immer vorausgesetzt, Sie finden Ihren Drucker nicht unter unserer Auswahl auf der AUSTRO.TEXT Diskette). Das Format für den Beginn der Grafik lautet:

/b+/CODEFOLGE/

In diesem Code muß auf jeden Fall die Änderung des Zeilenabstandes enthalten sein.

/g+/CODEFOLGE/

Mit dieser Funktion wird der Befehl zur Ausführung einer Grafikzeile definiert. Dieser Code wird am Beginn jeder Zeile gesendet. Er muß einen Grafikbefehl für 40*8 daher 320 Bytes enthalten. Bei den meisten Druckern muß dieser Wert im Format Low Byte / High Byte eingegeben werden, also lo byte-64 / hi byte-1.

Sie haben auch die Möglichkeit zu bestimmen, wieviele Leerzeilen nach der Grafik ausgegeben werden sollen, bevor wieder die erste Textzeile geschrieben wird. Dafür lautet das Format:

/l+/CODEFOLGE/

ACHTUNG: Bei den zuletzt erwähnten Funktionen müssen die Zeichen vor dem "Plus" klein geschrieben werden.

Eine Sonderstellung nimmt die Funktion ".ss", also Single Sheet, oder auf gut deutsch Einzelblatt ein. Auf allen Druckerfiles, die auf der AUSTRO.TEXT Diskette sind, wurde der Einzelblattbefehl mit einem "Paper End Detector OFF" Befehl verknüpft. Das heißt, mit dem ".ss" Befehl wird auch die Kontrolle ausgeschaltet, ob Papier im Drucker ist oder nicht. Wollen Sie sich ein eigenes Druckerfile anlegen, empfehlen wir Ihnen die ".ss" Funktion ebenfalls so zu definieren. Sie dürfen nur nicht vergessen, beim Befehl "Einzelblatt aus" (erfolgt durch zweite Eingabe von ".ss") den Paper End Detector wieder einzuschalten.

Für den Befehl ".ss" lautet das Format:

/s+/CODEFOLGE/ ;.ss ON

bzw.

/s-/CODEFOLGE/ ;.ss OFF

Beachten Sie, daß das "s" klein geschrieben sein muß.

Nachdem Sie alle gewünschten Funktionen definiert haben, müssen Sie das Druckerfile auf der Programmdisk speichern. Lösen Sie vorsichtig den Kleber über dem seitlichen Schlitz. Mit dem freien Schlitz schieben Sie die Diskette in das Laufwerk und speichern das File, in unsere Fall also etwa unter dem Namen: "IBM.DRV"

ACHTUNG: Es ist völlig egal, unter welchem Namen Sie das File speichern, weil im Unterprogramm "Drucker ändern" sowieso der Name, den Sie unter "PrinterName =" eingegeben haben, erscheint. Es ist aber praktisch, wenn Sie ein Druckerfile für den IBM Drucker nicht unter "MQOSKJYH.DRV" speichern. Für den Filenamen, den Sie für die Speicherung wählen, gelten die DOS Regeln, daher darf dieser nicht länger als acht Buchstaben sein. Der Extender eines Druckerfiles muß ".DRV" heißen!!!

Nachdem die rote Lampe des Laufwerks ausgegangen ist, nehmen Sie sofort die Programmdiskette heraus und kleben den seitlichen Schlitz wieder zu. Fahren Sie erst dann mit der weiteren Eingabe fort!

Wollen Sie, daß AUSTRO.TEXT das von Ihnen definierte Druckerfile automatisch lädt, muß es einmal aus dem Installationsmenu angewählt werden.

Wollen Sie die neuen Druckercodes sofort verwenden, müssen Sie daher AUSTRO.TEXT neu laden, das heißt den Computer aus- und mit der eingelegten Programmdiskette wieder einschalten.

EINSTELLEN DER NORMWERTE

Sie haben bei der Beschreibung der Formatbefehle gesehen, auf welche Normwerte AUSTRO.TEXT eingestellt ist. (Zum Beispiel 10 für den linken Rand ".lm") Das bedeutet, daß der Text 10 Zeichen vom linken Papierrand eingerückt ist. Es kann sein, daß Ihnen die Normwerte aus irgendeinem Grund nicht zusagen, sei es, weil Sie für Ihre Texte ein anderes Papierformat verwenden, andere Tabpositionen wollen, oder ganz einfach ein Individualist sind.

Laden Sie dazu von Ihrer Programmdiskette das File "AT.CFG". Wenn das File geladen ist, können Sie es wie einen ganz normalen Text verändern.

Ändern Sie also den Wert von ".lm" in, zum Beispiel "25", wenn Sie wollen, das der Text erst 25 Anschläge vom linken Rand gedruckt wird.

ACHTUNG: Eine Änderung im AT.CFG File bedeutet NICHT, daß diese Werte unverändert bleiben müssen, die neuen Werte werden nur als neue Normwerte bei jedem Neuladen von AUSTRO.TEXT miteingeladen. Sie können also in Ihrem Text an beliebiger Stelle den Befehl ".lm 14" eingeben, auch wenn Sie im AT.CFG File den Normwert mit "25" eingestellt haben.

Die Bedeutung der einzelnen Kommandos wurde in diesem Handbuch schon an anderer Stelle beschrieben. Wir möchten Sie hier nur darauf hinweisen, sinnvolle Werte einzusetzen. Es führt also eher zu einem Heiterkeitserfolg als zu einem schön formatierten Text, wenn Sie für den rechten Rand den Wert "222" einsetzen, obwohl Ihr Drucker nur 80 Zeichen in einer Zeile unterbringt.

ACHTUNG: Kein Wert im File AT.CFG darf größer als 255 (hex. $FF) sein!

Die Werte können sowohl dezimal als auch hexadezimal und als ATASCII Zeichen eingegeben werden. (siehe SONDERZEICHEN)

Abgesehen von den Formatbefehlen können auch die Farben geändert werden. Sie können die Helligkeit der Zeichen und die Hintergrundfarben des Texteditors ebenso ändern wie die des 80 Zeichen Modus.

256 Farben können eingestellt werden. Das Ergebnis ist abhängig vom gewählten Farbwert und der Helligkeit. Dazu gehen Sie nach folgender Formel vor:

Farbe = Farbwert * 16 + Helligkeit

Die Helligkeitswerte können im Bereich von Null bis 15 eingegeben werden, wobei die Zeichen heller werden, je größer der eingegebene Wert ist.

Wir geben Ihnen im Anschluß die Werte für die Farbwerte, machen Sie aber darauf aufmerksam, daß die Darstellung der Farben auch vom Fernsehapparat abhängt, also etwas von unseren Farben abweichen kann.

Farbe:	Wert:
Schwarz	0
Gold	1
Orange	2
Rot	3
Rosa	4
Purpur	5
Purpurblau	6
Blau	7
Blau	8
Hellblau	9
Türkis	10
Petrol	11
Grün	12
Erbsengrün	13
Rotgrün	14
Hellorange	15

Die Zuordung im AT.CFG File ist wie folgt:

.C1 ist der Wert für die Farbe der Buchstaben im 80 Zeichen Modus.

.C2 ist der Wert für die Farbe des Hintergrundes im 80 Zeichen Modus.

.C3 ist der Wert für die Farbe des Hintergrundes im Editier Modus.

.C4 ist der Wert für die Farbe der Buchstaben im Editier Modus.

.C5 ist der Wert für die Farbe des Hintergrundes auf den Eingabeseiten.

.C6 ist der Wert für die Farbe der Buchstaben auf den Eingabeseiten.

.C7 ist der Wert für die Farbe des Hintergrunds im INSERT Modus

.C8 ist der Wert für die Farbe des Hintergrundes im REPLACE Modus.

.C9 ist der Wert für die Farbe der Titelzeile wenn der Text gesichert ist.

.C0 ist der Wert für die Farbe der Titelzeile wenn der Text nicht gesichert ist.

Mit dem AT.CFG File können auch die Trennzeichen für die Mailmerge Daten definiert werden.

AUSTRO.BASE verwendet den Beistrich als Zeichen für die Trennung zwischen Datenfeldern. Dieser Wert kann mit dem Kommando ".M1" geändert werden, sollten Sie ein anderes Datenbankprogramm verwenden.

Zur Trennung zwischen zwei Datensätzen wird von AUSTRO.BASE der Wert von "RETURN", 155, verwendet. Mit ".M2" kann auch dieser Wert neu definiert werden.

ACHTUNG: Bitte verändern Sie die Werte der Mailmergefunktionen nur dann, wenn Sie schon ein etwas fortgeschrittener ATARI Besitzer sind.

Haben Sie alle Werte zu Ihrer Zufriedenheit geändert, können diese Normwerte sofort verwendet werden. Sie müssen Sie nur vorher einmal über "T:" ausdrucken. Dazu gehen Sie, mit dem geänderten AT.CFG File im Computer mit <START> & <P> in den Printmodus, verwenden dort "T:" zum Ausdruck und lassen das AT.CFG File mit <RETURN> einmal über den Schirm laufen. Ab jetzt werden auch für die anderen Texte die neuen Normwerte verwendet und zwar solange bis der ATARI ausgeschalten wird.

Wollen Sie die neuen Normwerte immer verwenden, lösen Sie vorsichtig den Kleber über der Einkerbung der AUSTRO.TEXT Diskette. Schieben Sie die Diskette in das Laufwerk und speichern Sie das AT.CFG File.

ACHTUNG: Das AT.CFG File MUSS unter dem Namen AT.CFG abgespeichert werden!!!

Wenn das rote Licht erloschen ist, nehmen Sie die Diskette sofort aus dem Laufwerk und kleben die Einkerbung sofort wieder zu!

Ab jetzt werden die neuen Werte jedesmal, wenn Sie AUSTRO.TEXT laden, mitgeladen. Sie brauchen also nur einmal die veränderten Werte eingeben und auf Ihrer AUSTRO.TEXT Diskette speichern. Wollen Sie später einmal etwas ändern, ist das natürlich ohne weiteres möglich.

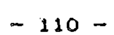
FEHLERMELDUNGEN

MELDUNG	ABHILFE
Falscher Name	Sie haben bei einem Ausgabebefehl einen falschen Buchstaben verwendet. z. B.: Q:FILENAME statt D:FILENAME. Sie suchten nach einem File oder wollten eines löschen, das nicht unter diesem Namen auf der Diskette gespeichert war. Gehen Sie ins DOS und schauen Sie sich das Directory an.
Gerät einschalten	Schalten Sie das Gerät, das Sie verwenden wollten, ein und überprüfen Sie die Kabelverbindungen.
Speicher voll	Zerlegen Sie den Text im Computer in mehrere kleinere Teile.
Diskette voll	Nehmen Sie eine andere Diskette um Ihren Text zu speichern.
Datei geschützt	Sie wollten ein geschütztes File löschen oder überschreiben. Entsichern Sie es vorher mit "UNP Fn" aus dem DOS.
Wort zu lang	Das Wort paßt nicht in die Zeile. Teilen Sie es ab.
Nicht gefunden	Das Wort oder die Wortgruppe, nach der Sie suchten, kommt im Text nicht vor.
Falscher Parameter	Falscher Wert bei einem Textformatbefehl.
Syntax Error	Falschgeschriebenes Kommando.

Der Index wurde mit AUSTRO.BASE und einem BOOIL erstellt

INDEX NACH KAPITEL

KOMMANDO	TASTE	SEITE
TEXTEINGABE		24
Klicken Ein/Aus	OPTION & C	24
Parsing Ein/Aus	OPTION & Leertaste	24
Buchstabenwechsel	CTRL & CAPS	25
Wandeln auf Großbuchstaben	SHIFT & CONTROL & CAPS	25
STATUSZEILE		27
Worte nach Cursor	OPTION & N	29
TABULATOR		30
Setzen von Tabulatoren	SHIFT & TAB	30
Löschen von Tabulatoren	CTRL & TAB	30
CURSORSTEUERUNG		31
Cursor nach oben	CTRL & -	31
Cursor nach unten	CTRL & =	31
Cursor nach links	CTRL & +	31
Cursor nach rechts	CTRL & *	31
Cursor an den Textbeginn	SHIFT & CTRL & H	32
Cursor an das Textende	SHIFT & CTRL & E	32
Cursor an den Absatzbeginn	SHIFT & CTRL & <	32
Cursor an das Ende des Absatzes	SHIFT & CTRL & >	32
Cursor an Zeilenbeginn	SHIFT & CTRL & 9	32
Cursor an Zeilenende	SHIFT & CTRL & 0	33
Finescroll vorwärts	ESC	33
Finescroll rückwärts	SHIFT & ESC	33
Cursor blinken Ein/Aus	OPTION & B	33



INDEX NACH KAPITEL

KOMMANDO	TASTE		SEITE
LÖSCHEN IM TEXT			34
Zeichen links vom Cursor löschen	DELETE		34
Zeilen zusammenhängen	SHIFT & CTRL & DELETE		34
Zeichen unter Cursor löschen	CTRL & DELETE		34
Zeile löschen	SHIFT & DELETE		35
Wort nach Cursor löschen	START & DELETE		35
Wort in Puffer kopieren	SELECT & DELETE		35
Text vor Cursor löschen	CONSOL & DELETE		36
Text nach Cursor löschen	CONSOL & CLEAR		36
EINFÜGEN IM TEXT			37
Insertmodus Ein/Aus	SHIFT & INSERT		37
Zeichen einfügen	CTRL & INSERT		37
Block/Wort einfügen	START & INSERT		38
SUCHEN UND ERSETZEN			39
Suchen	START & F		39
Ersetzen mit Entscheidung	START & R / SELECT & R		41
Ersetzen ohne Entscheidung	CONSOL & R		43
TEXTVERSCHIEBEN			44
Buchstaben vertauschen	SHIFT & CTRL & SPACE		44
FORMAT DES AUSDRUCKS			48
Kommentar	;		52
Randausgleich Ein/Aus	.JM 0/.JM 1	(.JM 1)	52
Header	.HE text		53
Header zentriert	.HE.CE text		54
Header rechts blockiert	.HE.JR text		54
Header Abstand	.HM n	(.HM 2)	55
Header/Footer linker Rand	.HLM n	(.HLM 10)	55
Header/Footer rechter Rand	.HRM n	(.HRM 70)	55
Footer	.FO text		55
Footer zentriert	.FO.CE text		56
Footer rechts blockiert	.FO.JR text		56
Footer Abstand	.FM n	(.FM 2)	57
Linker Rand	.LM n	(.LM 10)	57
Rechter Rand	.RM n	(.RM 70)	57
Absatz neu	.PA		58

Absatz Leerzeichen	.PI n	(.PI 3)	59
Absatz Leerzeilen	.PS n	(.PS 2)	59
Zeile zentrieren	.CE text		59
Text rechts blockiert	.JR text		60
Zeilenabstand	.LS n	(.LS 1)	60
Leerzeileneinschub	.LF n		60
Seitenvorschub	.FF		61
Seitenlänge in Zeilen	.PL n	(.PL 72)	61
Rand oben	.TM n	(.TM 5)	61
Rand unten	.BM n	(.BM 10)	61
Blockzusammenhängen	.FC n		62
Seitenvorschub bestimmen	.PFC n	(.PFC 5)	62
Seitennummerierung	.PN n	(.PN 1)	63
Einzelblatt	.SS		63
Pause	.WA Text		64
Normwert	.DE		64
Reset	.RE		65
TABS löschen	.CT		65
TABS setzen	.ST n		65
Rand links fixieren	ATARI & F		66
Rand links relativ blockieren	ATARI & L		66
Rand rechts relativ blockieren	ATARI & R		67
Tabulator im Text	ATARI & TAB		67
Undehnbares Space	ATARI & SPACE		67

SCHRIFTARTEN — 68

Subscript Ein/Aus	ATARI & B	69
Condensed Ein/Aus	ATARI & C	69
Double-strike Ein/Aus	ATARI & D	69
Enlarged Ein/Aus	ATARI & E	70
Superscript Ein/Aus	ATARI & T	70
Underline Ein/Aus	ATARI & U	70
Fettdruck Ein/Aus	ATARI & Z	70
Italics Ein/Aus	ATARI & I	70
Elite Ein/Aus	ATARI & X	70

SONDERZEICHEN — 71

Special Character	ATARI & U	71

TEXT AUSDRUCKEN — 72

Printmodus	START & P	72
Druck unterbrechen	Leertaste	73
Druck beenden	BREAK	74
Druck bestimmter Seiten und Anzahl der Kopien		74

TEXTVERKNÜPFUNG — 80

Textverknüpfung	.CH Dx:Filename	80

TEXT SPEICHERN — 82

Text speichern	START & S	82
Text zusammenhängen	D:Fn /A	84
Puffer speichern	D:Fn /B	84
Puffer zusammenhängen	D:Fn /A/B	85

TEXT LADEN — 86

Text laden	START & L	86
Text vermischen	D:Fn /M	87
Directory laden	D:Fn /D	88
Directory einfügen	D:Fn /D/M	88

GRAFIK — 89

Grafik laden	.GR D: Fn		89
Grafik invertiert laden	.GR D: Fn /I		90
Grafikbytes überspringen	.GS n	(.GS 0)	90
Grafik linker Rand	.GLM n	(.GLM 30)	90

MAILMERGE — 92

Mailmerge	.ma D: Fn Fena1,FenaN	93
Datenfeld einfügen	ATARI & M Feldname	94

DOS FUNKTIONEN — 96

Ins DOS	CONSOL & D	96
Formatieren einer Disk	CONSOL & I	96

INDEX NACH KOMMANDOS

KOMMANDO	TASTE		SEITE
Absatz Leerzeichen	.PI n	(.PI 3)	59
Absatz Leerzeilen	.PS n	(.PS 2)	59
Absatz neu	.PA		58
Block/Wort einfügen	START & INSERT		38
Blockzusammenhängen	.FC n		62
Buchstaben vertauschen	SHIFT & CTRL & SPACE		44
Buchstabenwechsel	CTRL & CAPS		25
Condensed Ein/Aus	ATARI & C		69
Cursor an das Ende des Absatzes	SHIFT & CTRL & >		32
Cursor an das Textende	SHIFT & CTRL & E		32
Cursor an den Absatzbeginn	SHIFT & CTRL & <		32
Cursor an den Textbeginn	SHIFT & CTRL & H		32
Cursor an Zeilenbeginn	SHIFT & CTRL & S		32
Cursor an Zeilenende	SHIFT & CTRL & D		33
Cursor blinken Ein/Aus	OPTION & B		33
Cursor nach links	CTRL & +		31
Cursor nach oben	CTRL & -		31
Cursor nach rechts	CTRL & *		31
Cursor nach unten	CTRL & =		31
Datenfeld einfügen	ATARI & M Feldname		94
Directory einfügen	D:Fn /D/M		88
Directory laden	D:Fn /D		88
Double-strike Ein/Aus	ATARI & D		69
Druck beenden	BREAK		74
Druck bestimmter Seiten und Anzahl der Kopien			74
Druck unterbrechen	Leertaste		73
Einzelblatt	.SS		63
Elite Ein/Aus	ATARI & X		70
Enlarged Ein/Aus	ATARI & E		70
Ersetzen mit Entscheidung	START & R / SELECT & R		41
Ersetzen ohne Entscheidung	CONSOL & R		43

KOMMANDO	TASTE		SEITE
Fettdruck Ein/Aus	ATARI & Z		70
Finescroll rückwärts	SHIFT & ESC		33
Finescroll vorwärts	ESC		33
Footer	.FO text		55
Footer Abstand	.FM n	(.FM 2)	57
Footer rechts blockiert	.FO.JR text		56
Footer zentriert	.FO.CE text		56
Formatieren einer Disk	CONSOL & I		96
Grafik invertiert laden	.GR D:Fn /I		90
Grafik laden	.GR D:Fn		89
Grafik linker Rand	.GLM n (30)		90
Grafikbytes überspringen	.GS n (0)		90
Header	.HE text		53
Header Abstand	.HM n	(.HM 2)	55
Header rechts blockiert	.HE.JR text		54
Header zentriert	.HE.CE text		54
Header/Footer linker Rand	.HLM n	(.HLM 10)	55
Header/Footer rechter Rand	.HRM n	(.HRM 70)	55
Ins DOS	CONSOL & D		96
Insertmodus Ein/Aus	SHIFT & INSERT		37
Italics Ein/Aus	ATARI & I		70
Klicken Ein/Aus	OPTION & C		24
Kommentar	;		52
Leerzeileneinschub	.LF n		60
Linker Rand	.LM n	(.LM 10)	57
Löschen von Tabulatoren	CTRL & TAB		30
Mailmerge	.MA D:Fn Fena1,FenaN		93
Normwert	.DE		64
Parsing Ein/Aus	OPTION & Leertaste		24
Pause	.WA Text		64
Printmodus	START & P		72
Puffer speichern	D:Fn /B		84
Puffer zusammenhängen	D:Fn /A/B		85

Funktion	Kommando	Standard	Seite
Rand links fixieren	ATARI & F		66
Rand links relativ blockieren	ATARI & L		66
Rand oben	.TM n	(.TM 5)	61
Rand rechts relativ blockieren	ATARI & R		67
Rand unten	.BM n	(.BM 10)	61
Randausgleich Ein/Aus	.JM 0/.JM 1	(.JM 1)	52
Rechter Rand	.RM n	(.RM 70)	57
Reset	.RE		65
Seitenlänge in Zeilen	.PL n	(.PL 72)	61
Seitennummerierung	.PN n	(.PN 1)	63
Seitenvorschub	.FF		61
Seitenvorschub bestimmen	.PFC n	(.PFC 5)	62
Setzen von Tabulatoren	SHIFT & TAB		30
Special Character	ATARI & V		71
Subscript Ein/Aus	ATARI & B		69
Suchen	START & F		39
Superscript Ein/Aus	ATARI & T		70
TABS löschen	.CT		65
TABS setzen	.ST n		65
Tabulator im Text	ATARI & TAB		67
Text laden	START & L		86
Text nach Cursor löschen	CONSOL & CLEAR		36
Text rechts blockiert	.JR text		60
Text speichern	START & S		82
Text vermischen	D:Fn /M		87
Text vor Cursor löschen	CONSOL & DELETE		36
Text zusammenhängen	D:Fn /A		84
Textverknüpfung	.CH Dx:Filename		80
Undehnbares Space	ATARI & SPACE		67
Underline Ein/Aus	ATARI & U		70

Funktion	Kommando	Standard	Seite
Wort in Puffer kopieren	SELECT & DELETE		35
Wort nach Cursor löschen	START & DELETE		35
Worte nach Cursor	OPTION & N		29
Zeichen einfügen	CTRL & INSERT		37
Zeichen links vom Cursor löschen	DELETE		34
Zeichen unter Cursor löschen	CTRL & DELETE		34
Zeile löschen	SHIFT & DELETE		35
Zeile zentrieren	.CE text		59
Zeilen zusammenhängen	SHIFT & CTRL & DELETE		34
Zeilenabstand	.LS n	(.LS 1)	60

```
/s+/27,'8/     ;single sheet
/s-/27,'9/

;eof: STAR.DRV

;Druckeranpassung an EPSON Drucker
;  der Serien MX,RX,FX
;
; --------------------------------
; Copyright 1985        AUSTRO.COM
; --------------------------------

PrinterName = Mannesmann Tally MT80+

/B+/27,'S,1/  ;subscript
/B-/27,'T/

/C+/^O/        ;condensed
/C-/18/

/D+/27,'G/     ;double print
/D-/27,'H/

/E+/27,'W,1/  ;elongated
/E-/27,'W,0/

/T+/27,'S,0/  ;superscript
/T-/27,'T/

/U+/27,'-,1/  ;underline
/U-/27,'-,0/

/X+/27,'M/     ;elite
/X-/27,'P/

/Z+/27,'E/     ;emphasized
/Z-/27,'F/

/G+/27,'R,12/ ;deutschland
/G-/27,'R,10/

/I+/27,'R,19/ ;italics
/I-/27,'R,10/

/H+/27,'R,11/ ;frankreich
/H-/27,'R,10

/J+/27,'R,13/ ;england
/J-/27,'R,10/

/i+//          ;printer setup
/b+/27,'3,24/ ;start graphics
/g+/27,'L,64,1/      ;graphics line
/l+/27,'2,$A,$A,$A,$A,$A,$A,$A,$A/    ;line feed after graphics

/s+/27,'8/     ;single sheet
/s-/27,'9/

;eof: CHRIS.DRV
```

Austro Text

RUN	
<RETURN>	zurueck ins Programm
DIR *.*	Directory
DIR *.* P:	Directory ausdrucken
DEL fn	Datei loeschen
PRO fn	Datei schuetzen
UNP fn	Datei entschuetzen
REN alt neu	Namen aendern
TYP fn	Datei auf Bildschirm ausgeben
TYP fn P:	Datei ausdrucken

fn.........Dateiname aus Directory
<RETURN>...nur RETURN druecken

```
* FMS       SYS 004
* KCP       SYS 003
* KGET      COM 002
* AUSTRO    COM 002
* INSTALL   COM 020
* HELP      TXT 001
* ATARI     KBD 001
* DIN       KBD 001
* COMPUTERFNT 002
* GERMAN    FNT 002
* ATARI     DRV 001
* BROTHER   DRV 001
* CANONPJ   DRV 001
* EPSONFX   DRV 001
* EPSONGX   DRV 001
* FACIT     DRV 001
* GP100AT   DRV 001
* HR15      DRV 001
* IBM       DRV 001
* MANN      DRV 001
  MANN80        001
* SP1000ASDRV 001
* STAR      DRV 001
  AUTOEXECBAT 001
* AT        COM 015
  AT        CFG 002
  CHRIS     DRV 001
* DOS3      SYS 003
014 freie Blocks
```